



Aniversário de 5 anos!!
Concorra a 4 GAMECUBES e mais prêmios!

GRÁTIS adesivo NW!

Nintendo® WORLD



Exclusivo: viewtiful joe
O primeiro review do Brasil

61
Agosto de 2003
R$ 6,50
www.nintendoworld.com.br

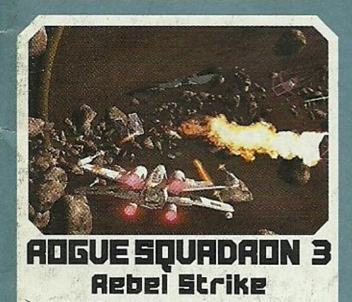
CONRAD É GAMES+



BOKTAI
Jogue com o sol no GBA



P.N. 03
Aventura fashion no Cube



ROGUE SQUADRON 3
Rebel Strike
O Star Wars definitivo

A volta da melhor série de RPG da história

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Agora com material exclusivo da

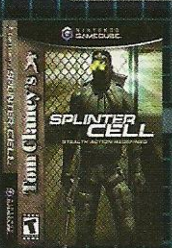


Estratégias: Soul Calibur 2 & Mario Golf

Mega Promoção Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA

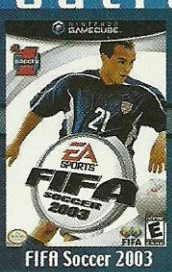
Consulte outros títulos.

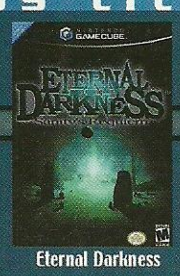

Splinter Cell

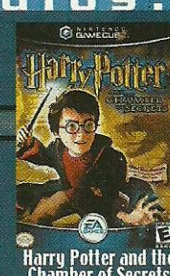
Super Mario Sunshine

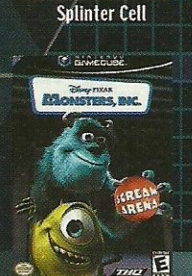

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

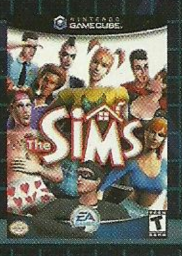

Super Smash Bros Melee


FIFA Soccer 2003


Eternal Darkness

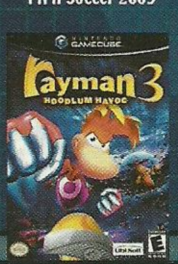

Harry Potter and the Chamber of Secrets

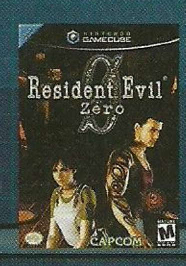

Monsters, Inc


The Sims


NBA Courtside 2002


Wave Race Blue Storm


Rayman 3

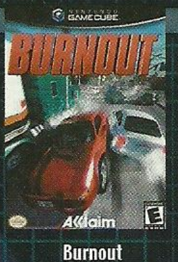

Resident Evil Zero


The Lord of the Rings The Two Towers

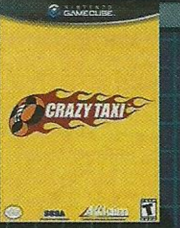
Preços que você nunca viu. Confira !

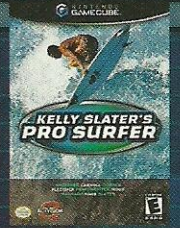


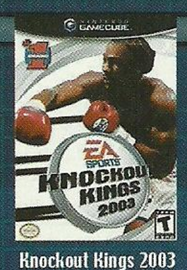
007 Agent Under Fire


Burnout


Capcom Vs. SNK


Crazy Taxi


Kelly Slater Pro Surf


Knockout Kings 2003


Lost Kingdoms


NBA Live 2003


PK Out of the Shadow


Rayman Arena

Shrek Extra Large

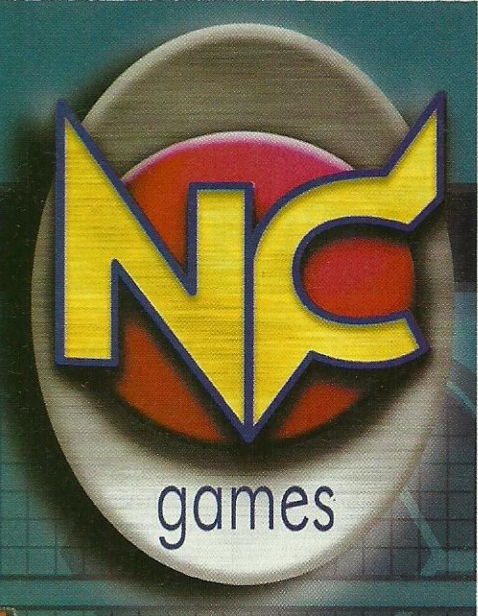

Tarzan Untamed


Taz Wanted

Ty The Tasmanian Tiger

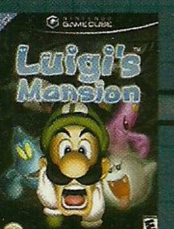
Você encontra estes jogos nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS .COM • BLANC (01 (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-220 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMI 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA METRÔ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.

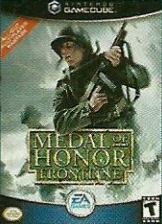


mega promoção dia das crianças • mega promoção dia das crianças • mega promoção






Luigi's Mansion



Medal Of Honor

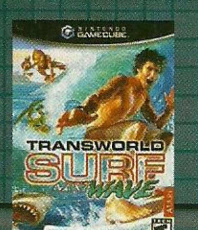


Controle Super Pad

Star Wars Bounty Hunter



Starfox Adventures



Transwold Surf Next Wave



Memory Card 59 Blocos

mega promoção dia das crianças • mega promoção dia das crianças • mega promoção

GameCube

Jogos Originais

de

R$ 219,00

por

R$ 149,00



Minority Report

Nascar Thhunder 2003




GameCube

Super pacote promocional :

GameCube + Memory Card + Controle Super Pad

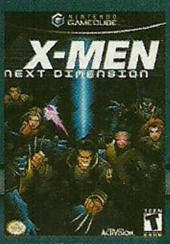
R$ 999,00*



UFC Throwdown



Virtua Striker 2002



X-Men Next Dimension

* valor sugerido

Pagamento **em até 3x**

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.

Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MAGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • -PIER 88 SHOP. TATUAPÉ - LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES

Ligue agora

11 6236-1157

Editorial

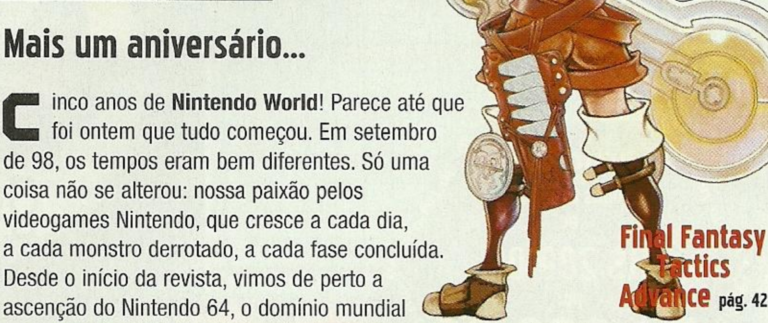
LISTÃO

Mais um aniversário...

Cinco anos de **Nintendo World**! Parece até que foi ontem que tudo começou. Em setembro de 98, os tempos eram bem diferentes. Só uma coisa não se alterou: nossa paixão pelos videogames Nintendo, que cresce a cada dia, a cada monstro derrotado, a cada fase concluída. Desde o início da revista, vimos de perto a ascenção do Nintendo 64, o domínio mundial do Game Boy Color, o lançamento de dois novos consoles de última geração no mesmo ano (GameCube e GBA) e o lançamento de games que se tornaram clássicos absolutos em seus gêneros. Muitas águas rolaram, e a **Nintendo World** sempre esteve lá, cobrindo tudo de perto, ensinando a passar das fases difíceis, revelando os truques mais secretos, exibindo os lançamentos e avaliando os melhores (e também os piores) games.

Você, leitor, faz parte dessa nossa história. Chegamos a esta nova fase da revista mais fortes do que nunca, com um novo projeto editorial e muitas novidades para mostrar. A Nintendo está com tudo e a **Nintendo World** assina embaixo!

Pablo Miyazawa
Editor



Final Fantasy Tactics Advance pág. 42

Índice

Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike pág. 14

Viewtiful Joe pág. 46

Nosso critério de avaliação mudou

Agora todos os Reviews da **NW** vêm com uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção.



CONRAD EDITORA
CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Viliegas

Nintendo WORLD

Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designer Ana Franco, Kelven Frank, Robson Teixeira
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Nicolas Potter Tavares, Juliana Fernandes, JP Nogueira, Ronny Marinoto (textos); Cacau Labate, Homero Letonai (arte); Carlos Morgani (ilustração)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executivas de Contas** Elaine Pazini **Assistente Comercial** Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Perucchi **Gerente de Vendas em Bancas** Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios Décio Casadei
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenador de Marketing Isac Guedes
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis **Analista de Recursos Humanos** Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 61, setembro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho e Felipe Razoilo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
ANER Distribuição DINAP

N-mail

A sua seção favorita está de cara nova! Mande suas dúvidas, opiniões, desabafos, elogios e tudo o que der na sua telha. Escreva para: redacao@nintendoworld.com.br ou

Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Eternal Darkness?

Por favor, me ajudem! Tenho um Game Boy Advance, mas a tela é muito escura. Existe alguma maneira ou algum acessório para melhorar isso! Mas por favor, não me façam comprar outro!

Lucas Ono Uchida
Via e-mail

O que é isso, Lucas? A gente nunca impõe nada aos nossos leitores. Eles são livres para fazer o que quiserem como, por exemplo, jogar GBA perto de uma cópia do filme "O Iluminado", passear no deserto com o portátil nas mãos, ou então, consultar nossos anunciantes para comprar um acessório com luz externa para seu videogame de bolso. A escolha é sua!

E mula dor

Por saber que emulação de jogos da Nintendo para computadores é prática ilegal, por infringir direitos de propriedade intelectual, só me resta fazer a seguinte pergunta: há alguma possibilidade de a Nintendo vir a fabricar um emulador de seus antigos consoles, próprio para computadores, legalizado e que possa ser disponibilizado em pontos de venda de fácil acesso?

Vitor Hugo
Via e-mail

Acho muito difícil algo assim acontecer, Vitor. A Nintendo é muito rígida em questões de propriedade intelectual. Aliás, todas as empresas de videogame e a maioria das que produzem outras mídias de entretenimento também são assim. Mesmo quando um console não está mais em moda em seu país de origem, ele continua a ser vendido em outros lugares do mundo. Você sabia que o Super NES e até o Nintendinho são muito populares em localidades de baixa renda no Brasil?

Levaram Pal

Comprei um GameCube na França com sistema PAL e mais seis jogos. Chegando ao Brasil, li na embalagem que essa versão de Game Cube só roda jogos fabricados na Europa, não roda jogos japoneses, americanos e brasileiros. É verdade? Há alguma maneira de converter o GameCube para poder ler discos comprados no Brasil?

José Ferreira
Via e-mail

Apareceu uma oportunidade para eu comprar um Cube: uma amiga vai para a Alemanha, e parece que lá os preços são mais atraentes do que aqui. Aí, pintou a dúvida: será que os games que comprarei aqui rodarão no Cubo alemão?

Carlos A. Tavares
Cariacica/ES

Isto vale para o José, o Carlos e todos os leitores da Nintendo World**: evitem comprar qualquer videogame fabricado na Europa. Lá eles usam o padrão Pal-E, o que torna os games produzidos nos EUA, Japão ou Brasil totalmente incompatíveis. Há quem faça esse tipo de conversão (em lojas especializadas, consulte nossos anunciantes), mas já vamos adiantando que não é nada barato e talvez acabe não compensando o trabalho. O melhor é comprar um console brasileiro ou americano, para o barato não sair caro.**

Carta do mês

Tenho lido e ouvido muitos comentários sobre a "infantilidade" dos jogos Nintendo e sobre a grande quantidade de "seqüências" de suas franquias. Primeiramente, gostaria de ressaltar que só foi lançado UM jogo da aventura principal de Mario (para consoles domésticos Nintendo) nos últimos sete anos (**Super Mario 64** foi lançado em 1996). Overdose? Onde?
O "cansaço" das franquias Nintendo é desmentido pelos números: **Super Mario Sunshine** vendeu quase três milhões de cópias (sendo que a base instalada do GameCube é de quase 10 milhões, formando uma proporção muito boa para o maior símbolo da Big N). Além disso, os **Pokémon** (que têm mais de sete anos nos videogames) venderam, juntos (**Ruby & Sapphire**), cinco milhões, somente no Japão. Outro fator que é importante lembrar é que o mercado de games é constantemente renovado. Portanto, assim como há quem já jogou todos os games das séries Mario e Zelda, há os que têm **Super Mario Sunshine** e **Zelda: The Wind Waker** como seus primeiros jogos dessas franquias.
Quanto à "infantilidade", considero uma questão relativa. Tenho certeza de que essa infantilidade está nos olhos e na mente do jogador, e não no game. Eu jogo o que me diverte, e não o que me faz parecer com alguma coisa. Assim como disse um conhecido meu: "A Nintendo tem os jogos mais lindos, viciantes e perfeitos. Mas não digo isso porque sou nintendista. Eu sou nintendista por causa disso".

Antonio Jr.
Via e-mail

Boa frase essa do seu conhecido, Junior. Realmente, o que é legal é pra ser aprimorado. Não é à toa que o velho Fusca da VW foi produzido durante tantos anos, e sempre foi renovado ganhando novas versões. O mesmo acontece com os jogos de alto calibre da Nintendo. Torcemos para que Zelda, Mario, Metroid, Pokémon **e tantos outros ainda divirtam gerações e gerações de jogadores conscientes como você. Um abraço!**

Fora-da-lei

Tudo tranqüilo? Queria saber se o jogo **Grand Theft Auto III** vai ou não sair para o GBA? Também queria mais detalhes sobre **Driver 2** e **Crazy Taxi**. Valeu! Ah, e quem responde às cartas?

Rodrigo Stein Cunha
Vila Velha/ES

Um tempo atrás, a Take 2 Interactive havia anunciado uma versão de GTA 3 **para GBA, mas nunca mais falou nada. É provável que tenha ido para o brejo. Os outros dois já foram lançados (confira o review de** Crazy Taxi **na** NW **60). Quem responde às cartas pegou um crazy taxi com um driver maluco e está muito machucado para revelar sua identidade.**

Vai dormir, menino!

Vocês estão deixando a **Nintendo World** cada vez melhor, não tenho do que reclamar. E depois que li aquela matéria enorme sobre a E3 2003, fico sonhando todos os dias com os jogos que serão lançados. Tenho o GameCube e não sei qual jogo comprar: **Mario Kart: Double Dash!!**, com suas inovações, ou o tradicional RPG **Final Fantasy:**

Off Topic

Não é só a NW que faz aniversário em setembro, mas também algumas personalidades relacionadas à Big N. Em 3 de setembro, o ex-presidente da NOA, Minoru Arakawa, completou 57 anos. No dia 10, o falecido criador do Game Boy, Gunpei Yokoi, faria 62 anos. Yuji Naka (o pai do Sonic) completa 38 anos no dia 17. E a "velhinha" Nintendo chega aos 114 anos no dia 28. Parabéns para todo mundo!

Crystal Chronicles?
A Nintendo nos confunde cada dia mais...

Enzo Venturin
Vitória/ES

E vai ter menos ainda do que reclamar depois das mudanças que fizemos! O que você achou? Dá pra incluir a NW nos seus sonhos? Tome um leite morno antes de dormir que você só vai ter sonhos bons. Você pode até acabar com essa dúvida mortal enquanto dorme!

O conto do dinossauro

Todos gostamos de videogame e, em comum, somos apaixonados pela Nintendo. A big N tem um conjunto de personagens cujo carisma é exalado pelos quatro ventos e tragado para dentro de nossos corações. Ela nos faz ter atitudes extravagantes e, às vezes, bem simples. Estou enquadrado numa dessas categorias. Para demonstrar minha admiração e gosto especial por Mario e Yoshi, escrevi um humilde conto narrando os acontecimentos passados em **Yoshi Island**, um dos meus jogos favoritos.

Rodrigo Ramone
Via e-mail

Beleza de conto, Rodrigo. Porém, por motivos de espaço, ele não pôde ser publicado. Criatividade é algo que deve sempre ser incentivado, portanto, siga em frente e continue escrevendo. Pena que você deve ser muito jovem. Se fosse há alguns anos, poderia ter se tornado um letrista e entrado para os Ramones.

Pumpers

Hello, tiozinho dos e-mails! Estou decepcionado com muitas coisas da Nintendo. Eles deixaram entrar na lista de jogos um game **Final Fantasy** à la **Zelda**. O que vão querer depois? Um **Tetris** à la **Mario**? Um **Mario Kart** à la **Melee**? E a revista também me decepcionou. Primeiro porque, às vezes, vocês se acham o máximo. Segundo, porque manifestou o pensamento de um leitor sem pensar nos outros devotos da Nintendo: Glaydson, de Betim, MG. Ele disse que ninguém com menos de 12 anos consegue ganhar do tal Favella, tirou sarro da cara de meninos dessa idade (sim, tenho 12 anos! E me orgulho de ser um ótimo jogador!) e disse que ainda não saímos das fraldas.

Alisson Ferreira Lepienski
Via e-mail

Não sou tiozinho. Tiozinho é o cara da Sukita. Final Fantasy **à la** Zelda**? Acho que você está enganado. O combate em FF é por turnos, na série** Zelda**, é em tempo real. Aqui ninguém se acha o máximo, nós somos apenas inigualáveis. De inigualável para máximo tem uma grande diferença. Ou será que não? O Favella, Tigella, Vitella, Trivella ou qualquer outro nome que se pareça com isso, não é um jogador invencível. Ele manja bastante de games e até joga bem, mas já perdeu, inclusive, pra seu sobri-nho de 12 anos, no** Soul Calibur 2**. Ê, tiozinho pipoqueiro...**

E eu é que sei?

Por que os preços de games do Game Boy Advance subiram tanto?

Lucas Vieira de Oliveira
São Paulo/SP

Por que o Fome Zero ainda não zerou a fome? Por que as balas perdidas continuam matando gente no Brasil? Por que meu cachorro fugiu? A vida é dura, amigo Lucas, e nem sempre as respostas são aquelas que esperamos. As coisas no Brasil não estão fáceis, e é natural que um produto importado custe caro. O jeito é torcer pra que as coisas melhorem logo.

Trocou o padre pelo ET

Sou um aficionado por videogames e, às vezes, me pego lembrando do tempo em que era menino e ia para a igreja. No meio do caminho, sempre parava no salão da esquina para jogar **Space Invaders**. Hoje sou um homem, continuo jogando videogames, mas deixei de ir à igreja. Só vou parar de jogar quando morrer.
E mesmo que fique sem as mãos, inventarei um sistema para controlar os jogos por voz. Minha dúvida: onde posso encontrar o jogo **Blood Omen 2**?

Marcos Zacarias de Santana
São Paulo/SP

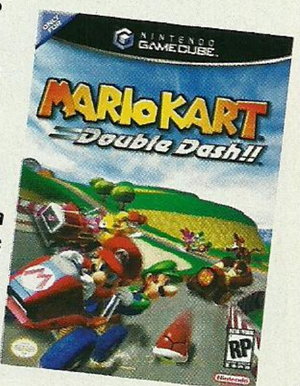
Credo-em-cruz! Vade-retro, assombração! Além de ter abandonado a igreja e gostar de games macabros como Blood Omen 2**, ainda quer andar por aí sem as mãos, assustando os outros? Pra cima de mim não, violão! Vá amedrontar nossos anunciantes. Se não tiverem o jogo que você quer, arranque os olhos deles!**

Perguntadeira

Enviei o cupom para o sorteio do **Zelda** e fiquei toda animada esperando a **NW** 58. Então, ela chegou! Fui procurar o meu nome e... cadê a lista de vencedores? Qual a data de lançamento de **Pokémon Colosseum**, **The Legend of Zelda: Four Swords** e **Tetra's Trackers**, **Mario Kart: Double Dash!!** e **Pikmin 2**? Quais serão os preços no Brasil? E o GC 2? Por que vocês não revelam algumas informações sobre ele? Vocês vão colocar mais promoções na **NW** para concorrermos a GBAs SP e outros prêmios?

Thais Figueiredo Pimenta
São Sebastião do Paraíso/MG

1. Ops, falha nossa. Você pode conferir o nome de todos os ganhadores da promoção no site da Nintendo World.
2. Tenha em mente que são previsões de lançamento: Pokémon Colosseum **– sem data definida.** Zelda: Four Swords **– 21 de março de 2004.** Zelda: Tetra's Trackers **– sem data definida.** Mario Kart: Double Dash!! **– 1º de dezembro de 2003.** Pikmin 2 **– 27 de outubro de 2003. Preços? Impossível saber.**
3. Já falamos tudo o que sabíamos. E tudo o que a Nintendo revelou. Ainda é cedo pra falar sobre isso. Aguarde mais um pouco.
4) Lógico que sim! Teremos muitas promoções nesta nova fase da revista. Já viu quantas nesta edição?



N-Web

Depois de curtir a matéria sobre Star Wars Rogue Squadron 3**, não deixe de conferir o site oficial do game, escondido no portal da LucasArts. Dá para ter uma bela idéia do que esperar. Visite, e fique ansioso:**
www.lucasarts.com

Hot Paint

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis. Boa sorte!

Vencedor



Victor Heid Kunamitsu Mikó
Santa Isabel/SP



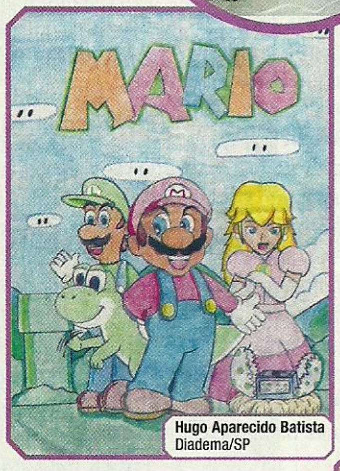
Camila Macedo de G. Hortêncio
São Paulo/SP



Marcilio Carvalho Aragão
Barras/PI



Gustavo Henrique M. de Abreu
Belo Horizonte/MG



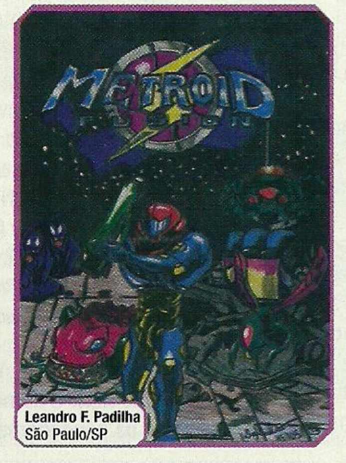
Hugo Aparecido Batista
Diadema/SP



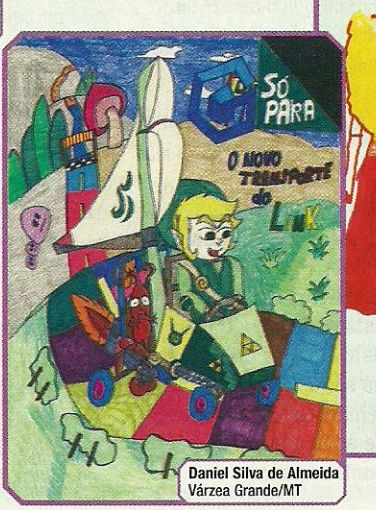
Fernando Barros
Carapicuíba/SP



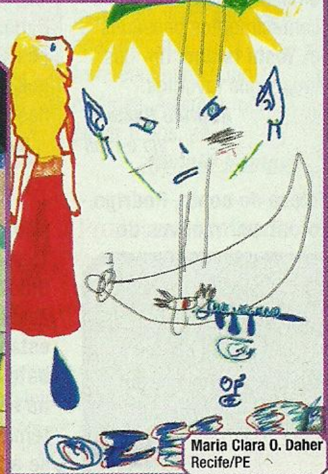
Isaar Pereira Martins
Ribeirão das Neves/MG



Leandro F. Padilha
São Paulo/SP



Daniel Silva de Almeida
Várzea Grande/MT



Maria Clara O. Daher
Recife/PE


™, ® e logo do Game Boy Advancesão marcas registradas da Nintendo. www.gameboy.com
GAME BOY ADVANCE SP
Novo Game Boy Advance SP
Agora na cor flame

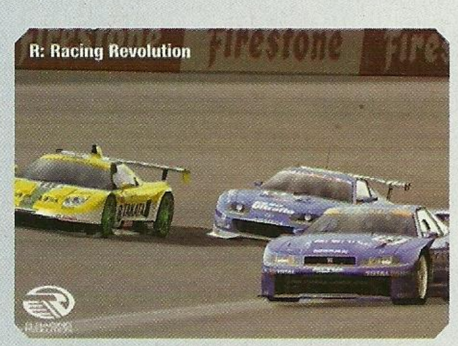
N ao QUADRADO!

Nintendo e Namco reforçam parceria e planejam lançamentos surpreendentes para o GameCube

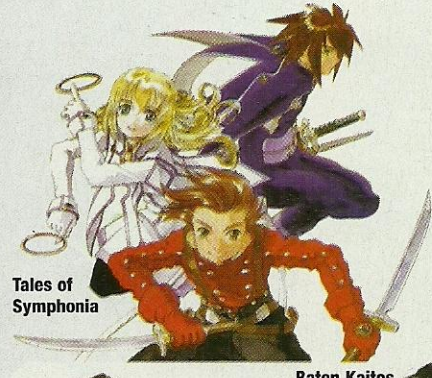
A Nintendo está mesmo expandindo seus horizontes. A prova disso é a sua recente parceria com a Namco, anunciada na E3 2003 e que continua rendendo frutos surpreendentes. Atualmente, duas das maiores franquias da Big N estão sendo desenvolvidas pela empresa. A primeira é **Star Fox**, que deu as caras na E3 deste ano e estava em fase inicial de produção. Até aí, nenhuma novidade. A grande surpresa mesmo é que o gorila mais famoso do mundo também caiu nas graças da softhouse. A nova versão de **Donkey Kong** para o GameCube trará um novo conceito à série. Não, não se trata de mais uma aventura de plataforma 3D, como todos imaginavam. Sente-se para não cair: é um jogo... musical. E com tambores.

A notícia foi divulgada no final de agosto por Satoru Iwata, presidente da Nintendo, em uma conferência para imprensa, em Tóquio. **Donkey Konga**, como foi oficialmente batizado, está sendo desenvolvido pela mesma equipe de produção de **Taikô no Tetsujin**, o Arcade da Namco no qual o jogador deve tocar taikôs, os tambores colossais japoneses, seguindo as indicações e o ritmo no estilo Pump'it Up. Segundo o que se sabe, o projeto nasceu da paixão do produtor Shigeru Miyamoto pelo game **Samba de Amigo**, (aquele do macaco com maracas), criado por Yu Suzuki, do Sonic Team. Tanto que o novo game virá acompanhado de um exclusivo controle em forma de tambores. Parece interessante, e é mesmo! E não dá para esperar nada diferente de uma empresa responsável por maravilhas como **Soul Calibur 2**. Além do game estrelado pela família Kong, a Namco está produzindo mais alguns projetos promissores para o GameCube, como **Baten Kaitos**, **Tales of Symphonia** (ambos RPGs exclusivos para o console) e **R: Racing Evolution** (corrida). Confira mais sobre os novos jogos e estratégias da Big N para o futuro em nossa matéria especial "A Nova Nintendo", a partir da página 26.

R: Racing Revolution



Tales of Symphonia



Baten Kaitos

R: Racing Revolution



Baten Kaitos



Além de Donkey Konga, Baten Kaitos (RPG, exclusivo), R: Racing Evolution (corrida) e Tales of Symphonia (RPG, exclusivo) são outros títulos de peso da Namco

BITS • Seis milhões de Cubes e 20 milhões de GBAs até março de 2004. Esta é a meta da Nintendo para este ano fiscal. Para tanto, a empresa conta com o lançamento de suas principais franquias e uma notícia bombástica: o GameCube terá seu preço reduzido para US$ 99 (mais ou menos R$ 300) a partir do final de setembro. Mais uma ótima oportunidade para quem ainda não tem o console, especialmente com Final Fantasy CC por vir.

Sword of Mana para colecionadores

SquareEnix aposta no GBA em seu segundo lançamento Nintendo

O retorno da Square – agora SquareEnix – às plataformas da Big N foi um dos fatos mais comemorados pelos fãs da Nintendo recentemente. E não é para menos: depois de um hiato de mais de sete anos, o maior nome no mundo dos RPGs volta a produzir jogos para a empresa que a lançou ao mundo. Primeiro, **Final Fantasy Tactics Advance** arrasou no Japão, vendendo mais de 500 mil cópias e mais um sem-número de edições limitadas GBASP Pearl (a versão branco-pérola do portátil, com o logo de **FFTA**).

Na verdade, os números parecem ter animado tanto a empresa que a Square decidiu fazer o mesmo com seu mais novo lançamento, **Sword of Mana** (**Shinyaku Seiken Densetsu** por aquelas bandas). **SoM** é o remake do primeiro game da série **Mana**, lançado aqui como **Final Fantasy Adventure**. Para o lançamento japonês, a Square preparou duas grandes surpresas para os fãs.

Primeiro, uma edição exclusiva e especial do GBA SP. O Mana Blue Version está sendo vendido desde o final de agosto num pacote especial, juntamente com o jogo e uma camiseta exclusiva. Segundo, no dia do lançamento chegou às prateleiras nipônicas **Sword of Mana - Original Sound Track**, um CD duplo de áudio com todas as músicas do game, compostas por Kenji Ito. Destaque para o segundo disco, com as versões "arranged" de cada canção tocadas no piano. Esta última maravilha pode ser encontrada nas lojas pela bagatela de 2.875 ienes (cerca de R$ 140).

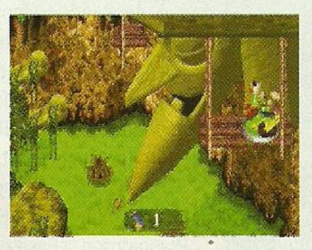


Raridades no GBA

THQ vai lançar os games inéditos da Rare

Alguém aí se lembra dos projetos da Rare que deram as caras durante a E3 de 2002? Sim, os quatro jogos prometidos para GBA, figurando algumas das principais criações da Rare para a Nintendo. **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** (fotos abaixo),com o urso e o pássaro que fizeram a festa no N64, era um deles e, provavelmente, o único de que a maioria vai se lembrar. **Diddy Kong Pilot**, **Conker's Coconut Crackers** e **Sabrewulf** eram os outros três. Com o fim do relacionamento entre a softhouse e a Big N os games não foram lançados e não se falou mais deles. Por outro lado, nunca deixaram de ser produzidos. Segundo o próprio time de produção da Rare, os games estão em sua fase final, apenas esperando por uma produtora para lançá-los. O que não é difícil de entender.

Mesmo com a Microsoft sendo a atual parceira da Rare, o time de desenvolvimento também participou do projeto do recente **Donkey Kong Country** para o GBA. Isso mostra que a relação entre eles e a gigante vermelha e branca não fechou as portas para a softhouse. Outra ótima notícia é que a THQ comprou os direitos de lançamento de **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge,** para o GBA. Apesar de nenhuma das empresas envolvidas ter se manifestado sobre um futuro lançamento dos outros games, há uma boa probabilidade da THQ abocanhar essa oportunidade. E quem ganha com isso são todos os jogadores de Game Boy Advance!







Pai de Kirby de partida

Masahiro Sakurai se desentende com a Nintendo japonesa

Uma das notícias que abalaram o mundo Nintendo foi a saída de um dos principais membros da HAL Laboratories, Masahiro Sakurai. talvez você não tenha ouvido falar dele, mas com certeza conhece suas criações, como **Kirby** e a série **Smash Bros**. Sakurai se desligou da empresa após uma grande-reestruturação da HAL Laboratories, que gerou seu descontentamento.

O atual presidente da Nintendo, Satoru Iwata, tentou intervir e impedir a saída de Suzuki. Para quem não se lembra, Iwata foi o fundador e presidente da HAL Labs durante anos, e é um velho amigo do produtor. Mas Suzuki foi irredutível em sua decisão.

Em entrevista recente à revista japonesa Nintendo Dream, Sakurai afirmou que o Sator Iwata foi bastante compreensivo quanto à sua saída da empresa, e sentiu muito seu desligamento. Para completar, disse que não se arrepende de sua atitude, mas em respeito a Iwata, gostaria muito de continuar a produzir jogos para a Big N. Quem sabe?



Fôlego novo para e-Reader

Nintendo investe em nova série de Cards-e para o final de 2003

Alguém se lembra do e-Reader, o periférico revolucionário que iria mudar os conceitos de como os games poderiam ser lançados e blablablá. Pois é, chegou a hora de tirá-lo do armário e se preparar para os lançamentos que estão por vir. Para não deixar os consumidores na mão, a empresa lançará até o final do ano três coleções.

- **Pokémon Battle-e**: o que todos os Pokéfãs estavam esperando. Esses cards serão compatíveis, exclusivamente, com as versões **Ruby & Sapphire** e trarão uma série de novos treinadores que oferecerão um desafio de verdade – convenhamos, Nils e Astrid não eram nem projetos de treinadores... – aos mestres de plantão. Segundo rumores, entre os treinadores presentes estarão os membros da antiga Elite dos Quatro e da Liga Kanto e Johto, permitindo a você enfrentar os Pokémon exclusivos de GSC e RBY. Lançamento: 20 de outubro de 2003.

- **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros 3-e**: o jogo de Mario que todos esperávamos será compatível com o periférico. Você poderá conseguir fases inéditas, itens difíceis de se conseguir e até mesmo ligar um piloto automático e fazer o jogo mostrar como passar das fases difíceis.

- **Game&Watch-e**: Este é para os veteranos. A série vai incluir mais de 25 jogos diferentes da linha Game&Watch, com versões coloridas especialmente feitas para o GBA, além de cards que permitirão trocar o Mr. Game&Watch por personagens clássicos da Nintendo. Além disso, até o dia 13 de outubro, todos aqueles que comprarem um GBA Indigo ou Glacier por US$ 79,99 (por volta de R$ 250,00), levará de brinde um e-Reader e os Cards-e de **Donkey Kong Jr**. Se estiver por lá nesse período, é uma boa oportunidade para conseguir o seu.

N BITS

• E falando em Crystal Chronicles, o game já foi lançado no Japão e teve o melhor desempenho de mais vendidos no mês de agosto. Só nos dois primeiros dias, foram vendidas mais de 200 mil cópias do game, o que gerou um crescimento representativo nas vendas de Cubos por lá. A esta altura as vendas já estão muito maiores, e tendem a crescer com o final do ano. Quer prova melhor que esta de que a SquareEnix faz a diferença?

• A Nintendo está estourando pelo mundo. Só no período abril-julho ela alcançou a marca de mais de 800 mil Cubos vendidos, além da impressionante vendagem de 3,24 milhões de GBAs e GBAs SP pelo globo. Para completar, o faturamento desse período foi assombroso: US$ 95.18 milhões, em especial pelas vendas astronômicas de Pokémon Ruby e Sapphire pelo mundo. Mais uma vez os rumores de que a gigange vermelha e branca capotaria vão por água abaixo.

Cubo sara-tudo

Doutor, estou doente... preciso de um GameCube!

Sua mãe é daquelas que vive dizendo que jogar videogame faz mal à saúde e que jogar tanto não vai levá-lo a lugar algum? Então ouça isto: a Universidade de Nottingham conduziu uma pesquisa em centenas de hospitais na Inglaterra, e concluiu que os videogames ajudam até na recuperação de pacientes. "Games são ferramentas incríveis para aliviar o estresse e a ansiedade típicos de uma criança que está internada em um hospital, ajudando-a a criar um ambiente mais familiar ao seu dia-a-dia", diz Rebecca Bratcher, especialista em bem-estar infantil do hospital Sacred Heart Children, em Spokane, Washington. "Para pacientes com mobilidade limitada e para aqueles que estão se preparando ou se recuperando de uma cirurgia, os games são uma diversão bem vinda para fazer com que o tempo passe mais rapidamente."

Isso, a Nintendo já sabia há mais de dez anos. Juntamente com a fundação Starlight Children dos Estados Unidos, desde 91 a empresa vem instalando em mais de mil hospitais por todo o país Centros de Diversão, com suas principais plataformas, diversos jogos e outras atividades com Mario, Pikachu e outras de suas franquias famosas. Até outubro do ano passado, mais de 500 desses centros estavam equipados com GameCubes, diversos jogos, televisões com tela de cristal liquido e DVDs. A partir de outubro, o Big N vai expandir o número desses centros. Segundo Don James, vice-presidente de operações da NoA, "a Nintendo permanecerá fiel em sua participação nesse programa que já trouxe alegria a muitas crianças. Com essa parceria, esperamos que os Centros de Diversão logo se tornem parte da experiência de toda criança hospitalizada".



Julgue um jogo **pela capa**

Nintendo adota caixinhas de DVD para games de GBA



Qualquer um acostumado a comprar jogos para plataformas Nintendo conhece o décimo primeiro mandamento: "Não conseguirás guardar seus jogos nas respectivas caixinhas". Não existe ninguém que tenha tentado guardar a relíquia do mundo dos games em suas embalagens originais e, tempos depois, descobrir que ela foi amassada/rasgada/desfeita/desintegrada por alguma caixa maior. Mesmo quando dispostas uma a uma em uma estante, se desfaziam e ficavam com cara de velhas. Convenhamos, as caixinhas podem ser muito bonitas e ter desenhos legais, mas não prestam para guardar nada. Nem vento. E isso aconteceu com o Nintendinho, o SNES, o GB e o GBA... Pelo menos até agora.

A Nintendo anunciou que todos os jogos de Advance lançados a partir de dezembro, tanto dela quanto de third-parties, virão numa embalagem semelhante à dos miniDVDs japoneses. Essas caixinhas, menores (14,8cmx19,5cm) que as caixas de DVD normais dos games norte-americanos, apareceram pela primeira vez nos States trazendo o Starter Disk do GameCube GBA Player. Além de serem muito mais práticas que qualquer caixinha já feita anteriormente, elas ficam muito mais bonitas empilhadas lado a lado e agradam muito mais aos colecionadores. É a nova Nintendo dando seu toque de classe.

CLÁSSICOS da Sega para o GBA

Que tal jogar NiGHTS, Chu Chu Rocket, Puyo Pop em qualquer lugar?

Não, não se trata de mais uma leva de remakes para o portátil da Nintendo. A Sega deu uma ótima notícia para os fãs de seus clássicos: quem levar para casa sua cópia de **Billy Hatcher and the Giant Egg** (GC) poderá utilizar a conectividade Cube-GBA para transferir para o portátil grandes sucessos como **NiGHTS into Dreams** (tela à esquerda) e **Chu Chu Rocket (à direita)** Basicamente, você leva mais de quatro jogos pelo preço de um só. Quer mais moleza que isso?





Link tem o poder!

Soul Calibur 2 para Cube vende mais que as outras versões

Já havíamos dito isso há um bom tempo, mas agora todos podem confirmar: todos querem Link. Assim que as reservas de **Soul Calibur 2** nas principais lojas dos States foram abertas, a versão para Cubo superou todas as demais versões em quantidade de pedidos.Nem é preciso dizer que isso ainda ajudou a alavancar as vendas do 128-bit da Nintendo, já que muitos acabaram se decidindo pela plataforma apenas por causa de Link.

E tamanho sucesso não é para menos. São poucas as pessoas que jamais jogaram uma versão de **The Legend of Zelda**. O Hylian já salvou o mundo um sem-número de vezes, e logo sua primeira aventura rendeu à série o título de "primeiro game da Nintendo a vender mais de um milhão de cópias". Além disso, não deixa nada a dever para nenhum dos guerreiros de **SC2**.

Star Wars: Rogue Squadron 3

Rebel Strike

LucasArts e Factor 5 contra-atacam com uma seqüência superturbinada de Rogue Squadron 2

"Não estamos fazendo um game sobre a nova trilogia ou os universos expandidos. **Rogue Squadron 3: Rebel Strike** é puro Star Wars, com todos os personagens e inimigos clássicos." Quem diz isso é Brett Tosti, gerente de produção da LucasArts, enquanto controla o herói Luke Skywalker na tela com um joystick de GameCube. Um veterano com mais de uma dúzia de games Star Wars no currículo, Tosti define a possibilidade de jogar com Luke, Han Solo e a princesa Leia como "a realização de um sonho". "Antes, já era possível jogar com esses personagens. Desta vez, é mais abrangente. Visitamos todos os locais das filmagens e vimos como eles realmente são. Agora, o personagem pode sair de sua nave para explorar os arredores", conta.

Quer um exemplo? Em **Rogue Squadron 2**, a fase do planeta Hoth terminava quando o snowspeeder do Luke era derrubado. "Já em **Rebel Strike**, a cena continua desse ponto!", revela o animado produtor, enquanto sabota um andador AT-AT com seu sabre de luz – exatamente como fez Luke Skywalker em "O Império Contra-Ataca".

Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike, título exclusivo para o GameCube com lançamento previsto para outubro, não apenas leva os avanços trazidos por **Rogue Leader** um passo à frente como também recria as fases do jogo anterior como uma aventura cooperativa para dois jogadores que complementam dois novos estágios que se passam durante os três primeiros filmes da série. Não é um game sobre a nova trilogia, muito menos sobre os universos expandidos. É o bom e velho Star Wars que os fãs conhecem e adoram.

Produtora: LucasArts
Desenvolvimento: Factor 5
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2003













As missões de Luke Skywalker mostram acontecimentos que não vimos no filme, como batalhas a pé por dentro da base rebelde em Yavin 4 e lutas corpo-a-corpo com stormtroopers em Hoth



Mas que bela roupinha! Onde vocês compraram tinha para cavaleiro Jedi?

Rebeldes com causa

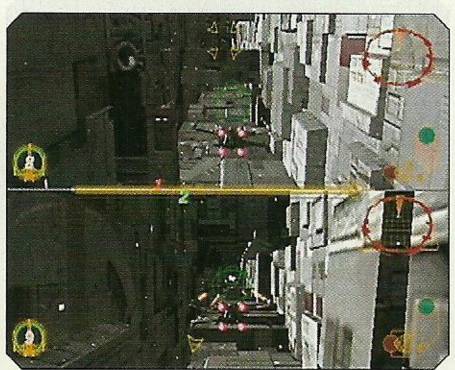
O game começa com o fim da primeira Estrela da Morte. "O Império não foi destruído por completo e Darth Vader quer revidar!", conta Julian Eggebrecht, diretor da produtora Factor 5. A partir daí, a história se divide em duas missões: uma segue as aventuras de Luke Skywalker, a outra é estrelada por Wedge Antilles, piloto coadjuvante que aparece nos três primeiros filmes da saga. "As missões de Wedge são baseadas nos vôos e lembram o primeiro game **Rogue Squadron**. As de Luke são mais baseadas no personagem", explica. As missões se juntam novamente durante a batalha de Endor, evento final de "O Retorno de Jedi". As novas fases recriam outros momentos memoráveis dos filmes, como o treinamento de Luke com Yoda. "Queríamos algumas fases que nada tinham a ver com a história principal", diz Tosti. "Assim, o jogador tem uma porção de missões-bônus que aumentam em muito o fator replay."

E você não precisará destruir as forças do Império sozinho em **Rebel Strike**. O jogo reprisa as principais missões e fases-bônus de **Rogue Leader** em um modo cooperativo para dois jogadores com tela dividida (veja telas abaixo). Em missões com múltiplos objetivos, como a Razor Rendezvous, as tarefas podem ser distribuídas: enquanto um jogador ataca o Star Destroyer inimigo com um caça B-Wing, o outro pode proteger a nave Redemption em um X-Wing. "Se você estiver jogando em dupla, as missões serão mais fáceis do que em **Rogue Leader**. Mas como elas ficaram mais difíceis agora, terminá-las sozinho é quase impossível", explica Tosti.

> As novas missões relembram alguns dos momentos inesquecíveis da primeira trilogia

Além das missões cooperativas, Rebel Strike traz uma grande variedade de fases para um jogador competir com o outro, no melhor estilo "versus". Os palcos para essas fases são cenários tirados das missões de **Rogue Leader** e **Rebel Strike**. Você pode desafiar um amigo para uma corrida de caças em Geonosis ou para uma competição de "quem destrói mais AT-STs" em Endor. E que tal um racha nos corredores estreitíssimos da Estrela da Morte? Também é possível.







Jogue o filme

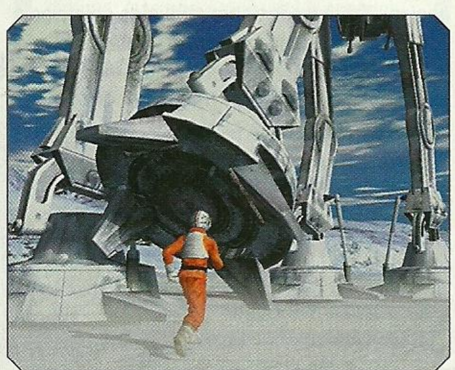
"A lição que aprendemos em **Star Wars: Shadows of the Empire** (N64, de 1996) foi que o ritmo era muito lento nas missões em terra", confessa Tosti. Em **Rebel Strike**, ele garante, isso foi corrigido. O ritmo das missões, seja a pé ou em veículos terrestres, é tão alucinado e preciso como nas missões aéreas. Os personagens se movem rapidamente em terreno aberto e mais rápido ainda se estiverem pilotando speeder-bikes em Endor ou cavalgando Tautauns, em Hoth. Até os andadores AT-STs, que nos filmes andavam como se fossem galinhas, se movimentam com eficiência. A ação é frenética e divertida do início ao fim. Isso se deu porque a equipe de desenvolvimento da Factor 5 "reescreveu" a estrutura gráfica usada em **Rogue Leader** para conseguir mais eficiência visual nas missões para dois jogadores com tela dividida. O resultado foi a capacidade de mostrar os ambientes com muito mais detalhes também nas missões para um jogador. A Factor 5 desenvolveu uma série de novos efeitos de luz, que dão às cenas um senso de realismo nunca visto em videogames.

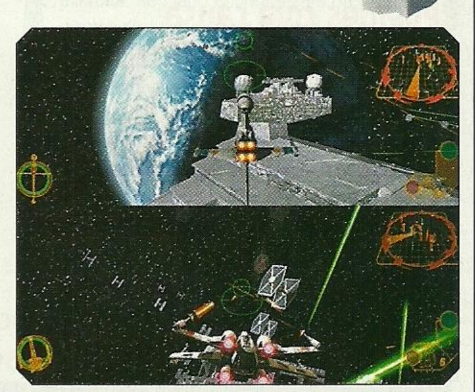
A Factor 5 promete efeitos gráficos muito superiores aos de Rogue Squadron 2

Tosti diz que o visual mais caprichado de **Rebel Strike** facilitou a inclusão de cenas originais dos filmes nas seqüências de animação entre cada fase, digitalizadas diretamente das versões originais. "Os gráficos estão com um nível de qualidade tão alto que mal dá para perceber a diferença quando passamos de cenas do filme para as digitalizadas. Como os filmes ainda não foram lançados em DVD, essas devem ser as versões das cenas com melhor qualidade disponível."

Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader foi um dos games mais importantes da estréia do GameCube. Agora, Rebel Strike leva a saga para um nível acima, com duas novas missões inspiradas nos filmes, mais interatividade e uma porção de opções para dois jogadores. Prepare sua Força: a batalha recomeça em outubro.







Qualidade de cinema: o alto nível de detalhes dificulta a diferenciação entre cenas tiradas do filme e aquelas criadas exclusivamente para o game



Missões-bônus cinematográficas

Você as assistiu. Agora é hora de jogar os principais momentos da saga

Episódio IV: Uma Nova Esperança

"Você não é meio baixinho para ser sum stormtrooper?". Uma das missões secretas se passa dentro da Estrela da Morte. O objetivo é resgatar a princesa Leia e fugir pelo triturador de lixo. Um jogador controla Luke, enquanto o outro comanda Han Solo.



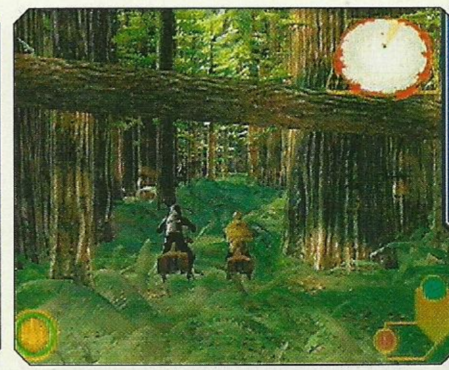
Episódio V: O Império Contra-Ataca

A batalha no mundo gelado de Hoth está completa em **Rebel Strike**. Aqui, Luke cavalga um fedorento Tautaun, destrói AT-ATs com seu sabre-de-luz e ainda arranja tempo para treinar com Yoda os ensinamentos Jedi na enlamelada Dagobah,



Episódio VI: O Retorno de Jedi

Ação veloz e furiosa na floresta de Endor: a perseguição aos batedores imperiais com speeder-bikes fica ainda mais fiel ao filme graças à presença do bom e velho Chewbacca e dois ewoks fofinhos a bordo de um andador AT-ST roubado.




GAME BOY ADVANCE SP
Novo Game Boy Advance SP
Agora na cor onix

Gotcha Force

Os bonecos articulados estão de volta aos videogames





Imagine aqueles bonecos que você tanto adorava. Daqueles cheios de articulações, com diversos equipamentos de encaixar e que tornavam um simples boneco um guerreiro repleto de armas e armaduras. Imagine que esses soldados de plástico, por alguma força alienígena, ganharam vida e começaram a atacar as pessoas, e a única forma de combatê-los (tudo bem, única nada. Seria mais fácil tacar uma bomba na cabeça deles...) é com outros brinquedos. Conseguiu? Então você entendeu o que é **Gotcha Force**. A Capcom colocou em um jogo o desejo de todo fã de bonecos articulados. Você começa com um modelo simples, com poucas capacidades e, à medida que vai derrotando os brinquedos alienígenas, vai conquistando peças que podem ser equipadas da forma que você achar melhor. São milhares de equipamentos diferentes, permitindo um sem-número de combinações diferentes, com habilidades variadas. Você pode adicionar asas para ele voar, espadas para causar mais dano, armaduras para reduzir estragos ou lançadores de mísseis para atingir de longe. E, como se não bastasse, todos os combates são de dois contra dois, e você pode até unir seu boneco ao de seu amigo para dar origem a um combatente maior e mais poderoso, capaz de destruir tudo em seu caminho. Os graficos parecem não ser a oitava maravilha do mundo, mas com certeza o ponto máximo é a diversão. Fique de olho neste game. Você vai se surpreender.



Produtora: Capcom
Desenvolvimento: CPS1
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

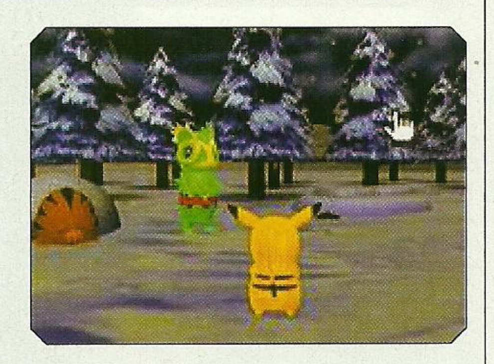
Pokémon Channel

Os monstrinhos de bolso querem dominar a TV... literalmente

Os fãs dos monstrinhos de bolso não vivem apenas de **Ruby** & **Sapphire** – pelo menos os mais novos. A Nintendo revelou novos detalhes sobre seu novo Pokétítulo voltado para os baixinhos. Em **Pokémon Channel** você tem a missão de ser um apresentador de televisão. Complicado? Nem tanto. Você não precisa se preocupar com a grade de programação ou coisa assim – afinal, este é um jogo para crianças. Sua missão mesmo é encontrar, com a ajuda de Pikachu, mais e mais Pokémon que possam realizar diferentes programas. Wobbuffet, por exemplo, pode apresentar um show de perguntas e respostas em que você mesmo pode participar. Bellossons aparecem em musicais, Psyducks apresentam telejornais e Slowpokes fazem a previsão do tempo. Você deve se lembrar de **Hey you, Pikachu**. Inovador, revolucionário, mas esquecido em algum canto. Esperamos que este game não siga pelo mesmo caminho...









Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak
Gênero: Variedades
Lançamento: Sem data definida

Fifa Soccer 2004

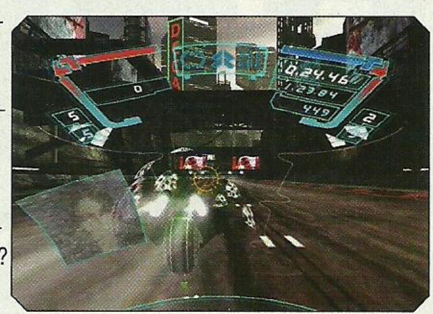
Futebol virou coisa séria no Cube

Os fãs de futebol não precisam arrancar os cabelos pela falta de **International Super Star Soccer** nos consoles Nintendo. A EA está apostando pesado na nova edição de uma de suas mais famosas franquias, **FIFA Soccer**. Com a perda de público para o sucesso da Konami, a empresa aprendeu que são apenas as centenas de licenças para o uso de marcas, times e uniformes que fazem um jogo do gênero. E a versão 2004 promete ser o mais ambicioso dos projetos de games de futebol já criados até hoje. Nesta edição, você sentirá a grande diferença que existe entre jogar com um time de segunda divisão e uma seleção. E esta diferença não estará apenas na velocidade (como era nos games anteriores), mas também na qualidade dos passes, na capacidade dos dribles, na facilidade em se desmontar uma jogada adversária. Cada jogador foi balanceado de acordo com diversos estudos em suas contrapartes reais. Fora isso, o próprio modo de Manager, em que você comanda contratações e estratégias para seu time chegar ao primeiro do ranking, foi melhorado. Agora suas vitórias influenciam sua fama, e você só conseguirá contratar certos jogadores dependendo desse fator. Enfim, a evolução promete ser colossal. Os fãs de futebol que se preparem!

Produtora: EA Sports
Desenvolvimento: EA Sports
Gênero: Esporte (futebol)
Lançamento: Novembro de 2003

XGRA

Rapidez pouca é bobagem





Sabe esses jogos de corrida futurista bastante comuns atualmente? Daqueles com pistas tubulares, em que você pilota seminaves carregadas de armas e com pilotos com cara de mau e falando línguas de todas as galáxias? Com velocidade altíssima e cenários repletos de efeitos psicodélicos, que fazem com que você sinta ter uma danceteria em plena televisão? Então, você já conhece bem o estilo de **XGRA**. Na versão em que pusemos as mãos, você joga apenas com uma moto repleta de mísseis, mas já deu para notar uma velocidade e jogabilidade à altura do recém-lançado **F-Zero GX**. Taí uma excelente notícia para os fãs da velocidade alucinada no GameCube.

Produtora: Acclaim
Desenvolvimento: Acclaim Studios Cheltenham
Gênero: Esporte (corrida)
Lançamento: Setembro de 2003

Spawn

Um game à altura do anti-herói

Vamos fazer um teste: quantos jogos de super-heróis realmente bons você consegue contar? Cinco? Sete? Nada muito muito mais que isso. A verdade é que existe inúmeros jogos com heróis dos quadrinhos, mas a grande maioria não passa de bombas feitas apenas se aproveitar da marca. **Spawn**, até agora, foi um exemplo disso. Os dois games lançados até o momento foram um amontoado de bobagens. Mas isso promete mudar agora. Quando o criador de **Spawn**, Todd McFarlane, criou o design de Necrid para **Soul Calibur 2**, e Spawn deu as caras em uma das versões do game, não foi difícil adivinhar que um novo game do anti-herói estivesse a caminho. E mais impressionante: o game promete ser um dos melhores games de ação com super-heróis da atualidade. Como? Imagine títulos de ação frenética e incessante, em que você não pára um intante, como **Devil May Cry** e **P.N.03**, da Capcom (veja página 50). Povoe então o mundo com uma penca de demônios enviados pelo temível Malebolgia. Adicione a cria do inferno com todo o seu poder (mas sem sua famosa capa, ainda) sob seu controle. Imagine poder controlar suas correntes para agarrar um inimigo e esmagá-lo, ou transformá-lo numa peneira. Imagine usar rajadas de plasma ao mesmo tempo que desce o sarrafo com sua força sobrenatural. E melhor, tudo sob a supervisão e aprovação do próprio criador Todd McFarlane para deixar contentes os fãs mais assíduos. **Spawn** pode até não prometer ser um novo **Devil May Cry**, mas com certeza vai mostrar que jogos de super-heróis não precisam só de um nome forte para serem bons.











Produtora: Namco
Desenvolvimento: Namco
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

Boktai: The Sun is in your Hand

O Sol é a sua principal arma no Game Boy Advance

Talvez você nunca ouviu falar de Hideo Kojima. Mas ao lado de Shigeru Miyamoto e Yu Suzuki, o cara é um dos mais famosos e influentes criadores de games da atualidade. Ele é o responsável pela série **Metal Gear Solid** e, dentro em breve, seu primeiro projeto para o Game Boy Advance verá a luz do Sol. Literalmente.

Boktai: The Sun is in Your Hand é um ambicioso e inovador título que utilizará a luz do Sol de uma maneira inédita, mudando o jeito de jogar o game. Kojima diz que sempre teve vontade de criar um game que envolvesse a verdadeira luz solar no combate de vampiros. E com a portabilidade do GBA, essa idéia acabou decolando. Aí, foi só pedir aos técnicos da Konami que inventassem um sensor que captasse os raios solares e pronto: **Boktai** saiu do papel!

O personagem principal é um caçador de vampiros (que não tem sobrenome Belmont) e que vaga por calabouços, cavernas e castelos, perseguindo os apreciadores do sangue alheio. Como o game utiliza o sensor especial para detectar a luz do Sol, quanto mais o astro-rei estiver brilhando, mais energia o personagem terá. Uma barra aparece na parte de baixo da tela, indicando qual é a força atual dos raios solares. E não adianta tentar trapacear e usar um abajur bem forte ou a lanterna que seu pai tem guardada no porta-malas do carro. O sensor é mais esperto do que você pensa, e consegue diferenciar luz artificial de luz solar. Quer maior incentivo pra sair de casa e aproveitar um belo dia de Sol?





Repare na "barra solar" no canto esquerdo das telinhas: inovação nos videogames

Antes de começar a massacrar as legiões de vampiros, é necessário acertar o relógio interno do cartucho (que por razões óbvias, será um pouco maior do que os cartuchos normais) e indicar a zona temporal em que você se encontra. Depois é só escolher o nome do personagem e o nível de dificuldade que afeta a complexidade dos puzzles e da própria ação do jogo. Um tutorial vem logo a seguir, com um girassol flutuante dando dicas sobre quem você é e o que precisa fazer para completar as tarefas.

Metal Gear Solar

Em pouco tempo, o jogador perceberá que a luz do Sol é muito importante para o andamento do jogo. Ao usar a arma Gun del Sol para eliminar os inimigos, a energia é gasta. Para recuperá-la, é necessário colocar o personagem em uma área iluminada e deixar o sensor captar os raios solares. Se não houver luz solar no mundo real, também não haverá no mundo do jogo, o que significa que a arma não poderá ser energizada novamente.

Durante o decorrer do jogo, upgrades são incorporados à arma, como tiros simples e rotatórios, e é possível até usar uma lente especial que armazena a energia solar para ser utilizada posteriormente em

ambientes fechados. Para acabar com os vampiros mais facilmente, é recomendado atraí-los para onde a luz do Sol está batendo, pois essas criaturas são conhecidas por sua aversão ao bronzeamento. Por isso, sempre que encontrar uma rachadura na parede, uma janela aberta ou uma clarabóia no teto, posicione seu personagem ali e dê cabo das criaturas. Mas lembre-se que se você não captar raios de Sol de verdade, esses locais não estarão verdadeiramente iluminados, o que dificultará o seu trabalho.

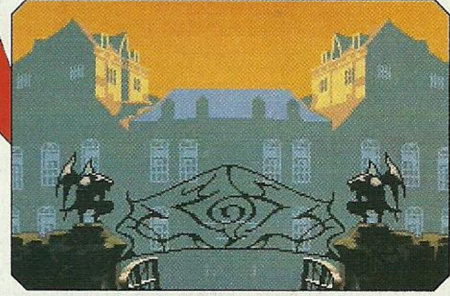
Apesar de ter um jeitão de RPG, Boktai é mais ação do que qualquer outra coisa. Será preciso muito poder de fogo para atravessar salas e salas lotadas de criaturas horrendas. E como o game foi criado por Kojima, há influências de **Metal Gear**: os monstros possuem uma linha de visão, e se você for discreto o suficiente, poderá passar por eles sem ser percebido. Há até aquela jogadinha de se espremer contra uma parede e bater levemente nela para atrair a atenção deles.

Coisa de outro mundo

Kojima e sua equipe da Konami balancearam Boktai de modo que possa ser jogado tanto em ambientes abertos quanto fechados. As batalhas contras os chefes, por exemplo, são mais indicadas para ambientes abertos, pois as salas em que eles se encontram possuem aberturas por onde passa a luz do Sol (muito úteis para recarregar a energia da arma). E pode acreditar que você não vai querer ficar sem energia quando estiver enfrentando o líder da vampirada!

Por outro lado, se o jogador ficar muito tempo em contato com os raios solares, a Gun del Sol irá superaquecer e não poderá ser usada por alguns minutos. Isso é facilmente solucionado entrando em algum ambiente fechado ou então cobrindo o sensor do cartucho para que ele não capte os raios. Extremamente engenhoso, não?

Tudo isso, e muita aventura, contribuem para tornar este título um dos mais originais dos últimos tempos. Tomara que Hideo Kojima continue tendo várias idéias malucas como esta e brindando os fãs da Nintendo com suas criações. Quem sabe o próximo jogo do cara não aproveite a recente proximidade do planeta Marte com a Terra?





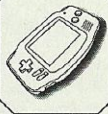






O visual é caprichado, principalmente nas cenas de animação entre cada estágio

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami Japan
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2003

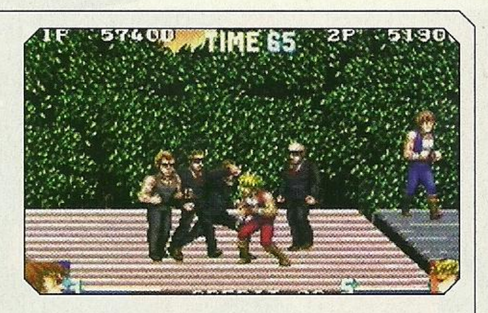


Double Dragon

Pancadaria em dose dupla, como nos velhos tempos









É incrível como algumas famílias são marcadas pela violência. Veja os Lee (não aquela), por exemplo. Primeiro, a namorada de Billy, Marion, aguardava o rapaz quando um grandalhão aparece do nada, acerta seu estômago, e a seqüestra. Billy e seu irmão Jimmy partem para cima da gangue de arruaceiros, quebram metade da cidade e salvam a garota. Assim que viram as costas, outro grandalhão vem e rapta novamente a não-tão-bonita-mas-que-até-valia-algo Marion. Billy e Jimmy suspiram de tédio e partem novamente para quebrar meia cidade. E um trem.

E uma fortaleza. Quando salvam Marion, descobrem que sua academia foi invadida e um poderoso artefato foi roubado. Depois de mais uma cidade inteira quebrada e umas pirâmides partidas, tudo volta ao normal... Até Marion ser raptada novamente. Nem nosso amado Hiroshi "Charles Bronson" Yamauchi agüentaria. Mesmo com todo esse enredo profundo, amávamos a série que consagrou o estilo "bata primeiro, nem pense em perguntar". Agora que a Atlus comprou os direitos da série, a empresa trabalha num remake do primeiro game para o GBA. Ele trará os gráficos e alguns sistemas (como a defesa, aparar golpes e outros) de **Double Dragon 4**, além de algumas novidades, como a possibilidade de controlar Billy e Jimmy ao mesmo tempo na tela. Como o gênero pancadaria parece estar voltando com força total, DD pode ser o título que faltava para a coleção.

Produtora: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

Cima: The Enemy

Um RPG da Natsume... mas que não é Harvest Moon



É difícil pensar na Natsume fazendo um RPG que não envolva nenhum fazendeiro, nem plantar alimentos ou se aproveitar de garotinhas inocentes do campo. Ainda assim, a empresa anunciou durante o Natal, que estava trabalhando em um título exclusivo e único para o GBA. Mas foi somente durante a E3 2003 que o título foi revelado. E acredite, parece que eles falaram sério quanto a ser algo único. **Cima: The Enemy** se passa em nosso mundo. Não como o conhecemos, mas um com portais dimensionais que levam aos mais diferentes pontos do universo. E para cada um desses portais é escolhido um guardião, que deve impedir que criaturas de um mundo invadam o outro. E você, nesse papel, precisa defender as pessoas de seu mundo. O grande diferencial é que você deve comandar diversas pessoas por meio de ordens enquanto você mesmo mata e trucida os Cimas, as tais das criaturas extra-dimensionais. Se uma pessoa estiver em perigo, também é você quem deve correr para salvá-la. Eis um jogo que promete fazer bastante barulho. Fique de olho.

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: RPG
Lançamento: Dezembro de 2003

Astroboy

O herói biônico de Osamu Tezuka ganha seu próprio game

No começo do ano, a Sega comprou os direitos de produção dos games de todos os personagens criados por Osamu Tezuka, inventor do mangá. Demorou um pouco, mas os primeiros frutos dessa aquisição começam a aparecer. O primeiro deles é Astroboy, o robozinho que muito antes de Megaman salvava o mundo do outro lado do mundo. Trata-se de um jogo de ação como nos velhos tempos, com visão lateral e inimigos apinhando pela tela. Aqui você comanda o garoto atômico e deve usar seus poderes contra as máquinas que tentam dominar o espaço. Por se tratar de uma produção da Hitmaker, podemos esperar por algo muito bom.



Produtora: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: RPG
Lançamento: Dezembro de 2003



The Sims Bustin' Out

É hora de brincar de vida

Quando a Maxis anunciou estar produzindo uma versão de The Sims para os GBA, os fãs mais fervorosos da série comemoraram. Afinal, eles finalmente poderiam levar seu vício a qualquer lugar. Por outro lado, são exatamente estes fãs da versão para PC que devem ficar atentos: Bustin' Out não é um game de TS convencional. Aqui, você cria seu Sim como em qualquer outro dos episódios da série, controla ele com um cursor e alguns cliques. Você deve alimentá-lo, cuidar de sua higiene e outras coisas. Mas as semelhanças terminam por aí. Em BO, você controla apenas um Sim, que recebeu uma herança de seu tio rico e agora mora em uma casa com uma TV quebrada e um armário vazio. Seu objetivo é cumprir diversas missões para poder prosseguir no jogo. Precisa melhorar seu carisma para conversar com as pessoas e se casar. Sim, BO é uma versão 3D de Harvest Moon no GBA. Além disso, à medida que você avança neste game, haverá a opção para liberar mobilias exclusivas no GameCube, por exemplo, aproveitando-se da conectividade entre as duas plataformas. Se ele vai ser divertido? Muito provavelmente. Mas saberemos com certeza em breve.





Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Maxis
Gênero: Simulador de vida
Lançamento: Dezembro de 2003

Previsão do Tempo

Todos os lançamentos Nintendo que vêm aí!

Todos conhecemos previsões de tempo. Quando dizem que vai cair um pé d'água monstruoso, faz aquele dia lindo – e você andando para lá e para cá com um guarda-chuvas debaixo do braço. Assistir a previsões é o mesmo que ouvir alguém dizer "Em algum dia deste ano vai chover". Então por que não fazer uma previsão do tempo sem data para acontecer, apenas com a certeza de que VAI ocorrer mais cedo ou mais tarde? É exatamente para isso que serve esta seção. Aqui listamos todos os jogos já anunciados no Ocidente para o Cube e GBA, sem dia ou mês para serem lançados. Os jogos apresentados em amarelo são as previsões que estão nesta edição. Aqueles que aparecem em azul são os lançados neste mês. Confira a previsão e tenha tempos felizes!

GameCube

1080°: Avalanche
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion
Aquaman: Battle for Atlantis
Area 51
Army Men RTS
Bad Boys II
Batman: Rise of Sin-Tzu
Battlebots
Beyond Good & Evil
Big Mutha Truckers
Billy Hatcher and the Giant Egg
Bionicle
The Cat in the Hat
Charlie's Angels
Crash Nitro Kart
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Crushed Baseball 2004
Digimon
Dinotopia
Disney/Pixar's Finding Nemo
Disney's Extreme Skate Adventure
Disney Sports Motocross
Disney Sports Snowboarding
Donkey Konga
Dragon Drive
Drome Racers
Dungeons & Dragons Heroes
Enclave
Extreme Force: Grand City Anti-Crime
The Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
FIFA 2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Four Horsemen of the Apocalypse
Freaky Flyers
Freedom Fighters
Freestyle Metal X
F-Zero GX
Gallidor: Defenders of the Outer Dimension
Galleon: Island of Mystery
Geist
Gladiator
Gladius
Go! Go! Hypergrind
Goblin Commander: Unleash the Horde
Gotcha Force
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.
Harry Potter: Quidditch World Cup
Harvest Moon: A Wonderful Life
Haunted Mansion
Haven: Call of the King
Hidden Invasion
High Heat Baseball 2003
The Hobbit
Hot Wheels: World Race
Immortal Warrior
I-Ninja
Jacked
Jimmy Neutron Jet Fusion
Jonny Moseley Mad Trix
Killer 7
Kirby Air Ride
The Legend of Zelda: Four Swords
Legends of Wrestling 3
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mace Griffin: Bounty Hunter
Madden NFL 2004
Mario Kart: Double Dash!!
Mario Party 5
Mario Tennis
Masters of the Universe : He-Man: Power of Grayskull
Medal of Honor: Rising Sun
Metal Arms: Glitch in the System
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Midway Arcade Treasures
Mission Impossible-Operation Surma
Mobile Suit Gundam
MTV's Celebrity Deathmatch
Narc
NBA Ballers
NBA Jam 2004
NCAA Football 2004
Need for Speed Underground
NFL Blitz Pro
NHL Blitz Pro
One Piece: Treasure Battle
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
Pikmin 2
Pillage
Pitfall Harry
P.N. 03
Pokémon Channel
Pokémon Colosseum
The Powerpuff Girls
Prince of Persia: The Sands of Time
Resident Evil 4
Resident Evil - Code Veronica X
Risk
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rogue Ops
Rolling
Settlers
Shrek Super Party
Sonic Heroes
Spawn
Speed Kings
Sphinx
Sponge Bob Squarepants
SSX 3
Star Fox
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
Starcraft: Ghost
Street Hoops
Street Kings
Street Racing Syndicate
The Suffering
SX Superstar
Tak and the Power of Jubu
Tales of Symphonia
Teenage Mutant Ninja Turtles
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tiny Toons: Defender of the Looni-Verse
Tom and Jerry: The War of the Whiskers
True Crime: Streets of L.A.
Unity
Urban Freestyle Soccer
Viewtiful Joe
Wallace & Gromit in Project Zoo
Worms 3
WWE Wrestlemania XIX
XIII
XGRA
X-Men Legends

Game Boy Advance

A Sound of Thunder
Aerial Aces
An American Tail: Fievel's Gold Rush
Astroboy
Baldur's Gate: Dark Alliance
Batman: Rise of Sin-Tzu
Blackthorne
Boktai
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
The Cat in the Hat
Cima: The Enemy
Corvette 50th Anniversary
Crash Nitro Kart
Crazy Chase
Creatures
Custom Robo GX
Demikids Dark
Demikids Light
Digimon: Battle Spirits 2
Double Dragon
Drome Racers
Evolution Skateboarding
Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
Fairly Oddparents!: Enter The Cleft
Famitsa Advance
Final Fantasy Tactics Advance
Fire Emblem: Blazing Sword
Fire Pro Wrestling 2
Freekstyle
Frogger Classic
Gem Smashers
Hamtaro: Rainbow Rescue
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hot Wheels: World Race
Hyperspace Delivery Boy
Ice Nine
James Bond 007: Everything or Nothing
Lady Sia II
Little League Baseball 2003
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mario & Luigi: Superstar Saga
Mario & Donkey Kong
Medal of Honor: Infultrator
Metal Slug Advence
Monster Truck Madness 2.0
Mortal Kombat Tournament Edition
Nedd for Speed Underground
Nickelodeon Party Blast
Oddworld: Munch's Oddysee
One Piece: Grand Battle
Onimusha Tactics
Paintball
The Pirates of the Caribbean
Pitfall Harry
Pokémon Pinball
Power Rangers: Wild Force
Quad Desert Fury
River King
Road Rash
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rugrats Go Wild
Scooby-Doo! The Movie
Shaun Murray's Pro Wakeboarder
Sheep
The Sims: Bustin' Out
Sonic Battle
Sonic Pinball Party
Speed Ball 2: Brutal Deluxe
Spirits & Spells
Spongebob Squarepants
Spy Kids 2: Island of Lost Dreams
Spy Kids 2: Game Over
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Static Shock
Stuntman
The Super Stoo-Pendous World of Dr. Seuss
Sword of Mana
Tak and the Power of Juju
Tales of Phantasia
Tales of the World: Narikiri Dungeons2
Teenage Mutant Ninje Turtle
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
Tom & Jerry in Infernal Escape
Top Gear Rally
Top Gun: Combat Zones
Ultimate Muscle: The Kinnikuman Legacy
U.S. open 2002
Virtua Tennis
Wakeboarding Unleashed
Wild Thornberrys: The Movie
Wizardry: The Summoning
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
X-Bladez: Inline Skater
X2: Wolverine's Revenge
Yoshi's Story
Zapper

Legendas:
Azul – Lançado este mês
Amarelo – Anunciado este mês

Mega Promoção Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Consulte outros títulos.


007 Nightfire

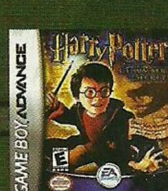

Castlevania Harmony of Dissonance


Crazy Taxi Catch a Ride


Dragon Ball Z The Legacy of Goku


Disney's Magical Quest


FIFA Soccer 2003


Harry Potter and the Chamber of Secret


V Rally 3


Medabots Metabee Gold


Powerpuff Girls Mojo Jojo a-go-go


Street Fighter Alpha 3


The Simpsons Road Rage


Sonic 2 Advance


Stuntman

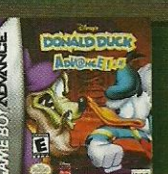
Preços que você nunca viu. Confira !


Pitfall The Mayan Adventure


Bomberman Max 2 Red


Crash Bandicoot 2 N-Tranced


Davis Cup Tennis


Donald Duck Advance


Dragon Ball Z Collectible Card Game


Earthworm Jim 2


Godzilla Domination


The Mummy


Medabots Metabee


Moto Racer Advance


Ready 2 Rumble Round 2


Rainbow Six Rogue Spear


Spyro 2 Season In Flame

Você encontra estes jogos nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS .COM • BLANC (011) (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA METRÔ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860



Tarzan Return to the Jungle

Lord of the Rings The Fellowship...

Pagamento em até 3x

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MAGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ - LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES

Ligue agora

11 6236-1157

A nova cara da Nintendo

Passado, presente e futuro: o que esperar da maior empresa de games do mundo daqui para frente?

Por Fabio Santana



Quem curte videogames há bastante tempo sabe da importância da marca Nintendo para o mundo do entretenimento. A empresa japonesa é sinônimo de inovações e tendências que se tornaram padrão para toda a indústria dos games nos últimos 20 anos. Mas como tudo muda, também a Nintendo se adaptou aos novos tempos, fazendo os ajustes necessários para continuar sendo a maior empresa de games do mundo. Mas para onde está caminhando a Big N hoje em dia? Vamos acompanhar, com direito a um pouco de história...

Tempos áureos

A principal característica do empresário japonês Hiroshi Yamauchi (presidente da Nintendo até o ano passado) sempre foi sua aguçada visão de mercado. Foi ele quem ousou lançar um novo videogame em meio a maior crise do ramo dos jogos eletrônicos. Assim surgiu o Famicom, em 1983, criado pelos engenheiros Masayuki Uemura e Gunpei Yokoi. Yamauchi fechou um acordo com revendedores no qual cada console deveria custar o preço equivalente a US$ 100. Sua margem de lucro era irrisória, mas ele sabia o que estava fazendo: "Garanto que vocês venderão muito, porque os jogos são excelentes. Não queiram lucrar com o hardware, que não passa de uma ferramenta para vender o software. É com jogos que faremos dinheiro".

NES, o primeiro console doméstico lançado pela Nintendo

Yamauchi estava certo. Em pouco tempo, o Famicom invadiu milhões de lares japoneses e seu foco em softwares determinou o modelo para o negócio de videogames. O sucesso atraiu empresas interessadas em desenvolver jogos, fazendo o negócio crescer vertiginosamente.

Dono da situação, o presidente da Big N ditava os termos do contrato de licença. Apenas a Nintendo podia fabricar os cartuchos. As softhouses deveriam encomendar um mínimo de dez mil unidades – com pagamento adiantado – pelo dobro do preço de custo. Lucro fácil para a empresa, que ainda tinha o controle sobre a distribuição dos jogos e sobre os lojistas. Quem não concordasse com suas condições seria descartado.

Ao ingressar no mercado americano, o sucesso do Famicom, agora batizado de NES, foi o mesmo. E as regras do jogo, também.

A guerra é declarada

Em 1988, a Nintendo dominava cerca de 90% do mercado mundial de videogames. Um ano depois, a também japonesa Sega lançou seu console de 16 bits, o Mega Drive. E foi com a chegada do Super Famicom (Super NES, no Ocidente) que teve início a verdadeira guerra: de um lado, o gigante Golias da Nintendo, do outro, o pequeno Davi: a Sega. E quase que a história bíblica foi repetida, pois em 1991, o Mega Drive conseguiu a façanha de garantir 55% das vendas do mercado16-bit. Fenômenos como Sonic, **Street Fighter 2** e a consolidação do CD-ROM como mídia para jogos eletrônicos contribuíram muito para o sucesso da Sega. O Mega Drive ganhou o Sega CD e, com ele, jogos com imagens de filme e som digital. Já a Nintendo firmou parceria com a Sony (que, ironicamente, mais tarde se tornaria sua principal concorrente) e, mais tarde com a Philips, mas acabou cancelando qualquer plano para um drive de CD para o Super NES. Apesar disso soar como simples teimosia de Yamauchi, a estratégia se mostrou vitoriosa: o acessório da Sega não deslanchou, e o Super NES retomou a liderança dos 16-bit, com games cada vez mais fantásticos.



O Super Famicom e o protótipo de seu seu acessório com CD-ROM, jamais lançado pela Nintendo

Foi nessa época também que surgiu a onda de games violentos, que invadiu o mercado. Nesse impasse, a Nintendo ficou do lado do governo americano contra essa tendência, chegando até a obrigar a Acclaim a censurar sua versão de **Mortal Kombat** para o Super NES. Enquanto isso, a Sega permitiu que o sangue jorrasse nas telas do Mega Drive. Tal decisão agradou políticos, mas desagradou alguns fãs mais hardcore da Big N, que ganhou a fama de ser uma empresa que faz jogos só para crianças.

Nadando contra a corrente

O ano de 1994 marcou a chegada da nova geração de consoles, com o Saturn (da Sega) e o PlayStation (da Sony). Como a Nintendo continuava com as mesmas regras de mercado, algumas empresas aproveitaram para ter contratos menos rígidos. A Sony conquistou a simpatia da Square e da Namco, parceiros importantes para sua ascenção. Enquanto a Sega ficava para trás, a Nintendo tirava o máximo de seu Super NES, lançando mão de recursos revolucionários como o chip Super-FX (**Star Fox**, **Stunt Race FX**) e a tecnologia ACM (**Donkey Kong Country**), enquanto tentava vender uma imagem amadurecida com o game **Killer Instinct**.

Depois do Super NES, foi a vez do que N64, um console que tinha o dobro de poder da concorrência (64-bit contra os 32 do Saturn e PlayStation), mais velocidade e um joystick revolucionário. Como Yamauchi ainda resistia ao uso do CD-ROM, o N64 acabou sendo o único de sua época a usar cartuchos – decisão que a Nintendo justificou afirmando que os discos digitais têm leitura lenta.

De fato, os games de Nintendo 64 tinham recursos jamais vistos e, principalmente, livres das irritantes telas de "loading" dos consoles baseados em CD-ROM. Em contrapartida, jogos com cenas animadas em computação gráfica começaram a proliferar e conquistar os jogadores, o que se tornou uma dor de cabeça para o N64, cujos cartuchos não tinham espaço para armazenar tais animações, e o alto custo para manufaturá-los (muito mais do que os discos de CD-ROM) começaram a pesar.

Mesmo assim, a Nintendo aprimorou uma de suas maiores qualidades: a fidelidade de seus fãs e jogadores. E foi graças a ela que pudemos jogar games inesquecíveis como **Super Mario 64**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e **Majora's Mask**, **1080º Snowboarding**, **Banjo-Kazooie**, **Wave Race 64** e **F-Zero X**.

A nova geração

O mercado de games se tornou ainda mais agressivo com a virada do século e a chegada da nova geração de consoles. A Sega conseguiu sair na frente com o Dreamcast, mas se viu obrigada a abandonar a área de hardware e se tornar uma softhouse. Logo depois, a Nintendo apresentou o GameCube, e também entrou na geração 128-bit.

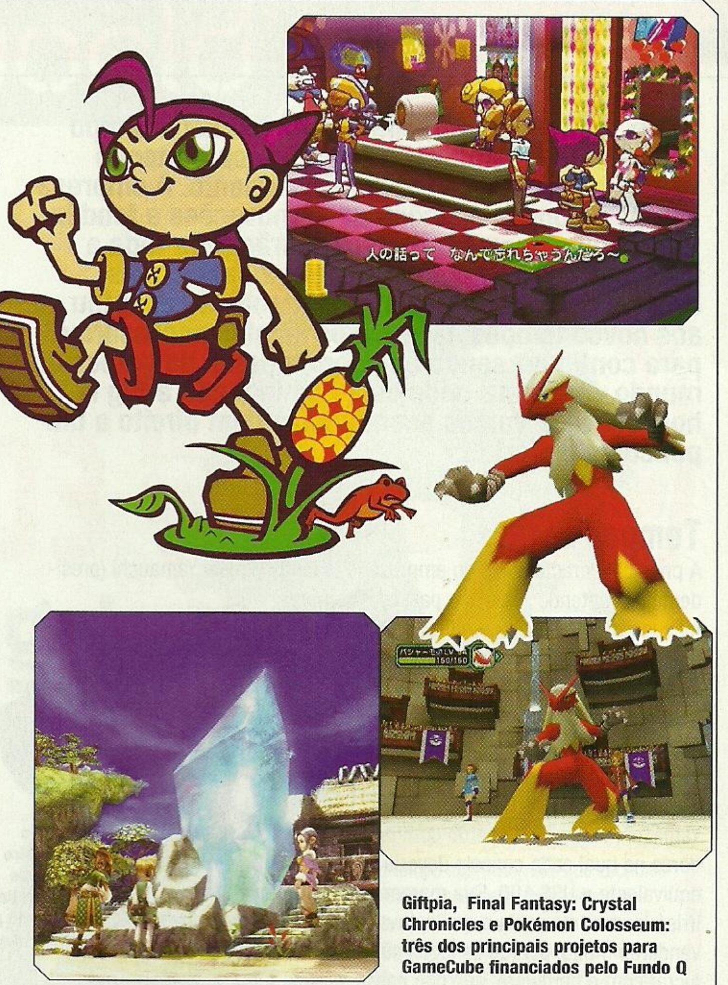
Nesse novo cenário, a Nintendo foi obrigada a realizar mudanças mais sensíveis na sua política. A primeira foi se aproximar das softhouses. Com o GameCube e o GBA, a Big N prometeu aos produtores de jogos uma facilidade de programação sem precedentes, reduzindo os custos de produção e o tempo de desenvolvimento. E para se manter competitiva frente a seus rivais, baixou todas suas taxas para third-parties.

Mas uma das mais importantes decisões da "nova Nintendo" foi tomada por Yamauchi, que criou, em 2002, um fundo para subsidiar novas empresas. Assim nasceu o Fundo Q, uma reserva de US$ 161 milhões proveniente dos bolsos do próprio presidente da Nintendo. Através dele, novos estúdios foram financiados, como a Skip (dos games **Giftpia**, **Chibi Robo**), Game Designers Studio (subsidiária da Square, e responsável por **FF Crystal Chronicles** e **FF Tactics Advance**) e Genius Sonority (que está trabalhando no aguardado **Pokémon Colosseum**).

Apesar dessa aproximação (até mesmo a rival histórica Sega virou parceira), Yamauchi ainda mantinha as portas fechadas para um inimigo declarado: a Square.

Com a chegada do GBA e GameCube, Hisashi Suzuki (presidente da Square) confessou publicamente o erro que sua empresa cometeu ao se aliar exclusivamente à Sony ("Nosso verdadeiro inimigo foi o nosso orgulho", chegou a declarar) e mostrou seu desejo de trabalhar com a Nintendo: "Eu quero muito ver os nossos títulos no Game Boy Advance", disse em entrevista. E ele não foi o único: quem também fez declarações de amor à Nintendo foi o vice-presidente da Square, Hironobu Sakaguchi: "Faremos o melhor para termos os nossos jogos no GBA". Mas nem isso serviu para aliviar o ressentimento de Yamauchi, que rebateu prontamente: "Eles podem dizer o que quiserem, mas não temos a intenção de assinar um contrato, e há pouca chance de que isso possa acontecer futuramente", afirmou o então presidente da Big N.

Esse quadro se reverteu apenas quando Hisashi Suzuki foi substituído por Yoichi Wada no comando da Square, no final de 2001. Com isso, a Nintendo abriu as portas para a Square em março de 2002, após um divórcio de mais de cinco anos.



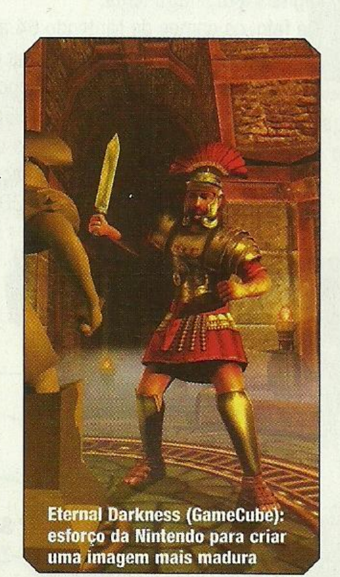
Giftpia, Final Fantasy: Crystal Chronicles e Pokémon Colosseum: três dos principais projetos para GameCube financiados pelo Fundo Q

Correções de percurso

A mudança seguinte na Nintendo aconteceu sob seu comando. Primeiro, foi Minoru Arakawa, genro de Yamauchi, que anunciou sua aposentadoria em janeiro de 2002, após 22 anos da direção da Nintendo of America. Sua cadeira passou a ser ocupada por Tatsumi Kimishima.

Depois, o próprio Hiroshi Yamauchi, o visionário que levou a Nintendo ao topo do mundo, deixava a presidência da companhia em maio de 2002, passando o cargo a Satoru Iwata, 32 anos mais jovem.

Sob o comando de Iwata, a Nintendo começou uma empreitada para rebater a imagem errônea de que era uma "empresa de jogos para crianças". Parte dessa estratégia foram títulos adultos como **Eternal Darkness**, **Metroid Prime** e a exclusividade da série **Resident Evil**.

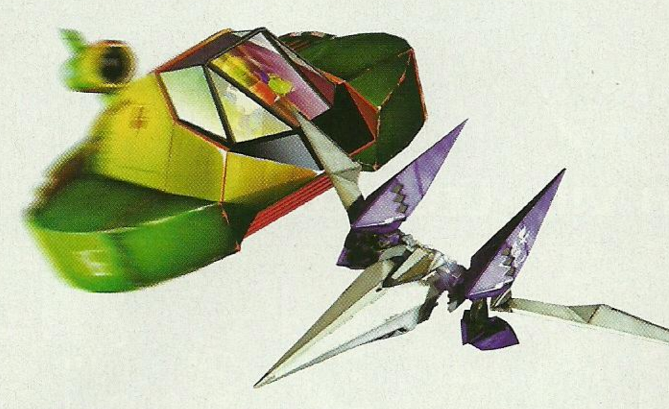


Eternal Darkness (GameCube): esforço da Nintendo para criar uma imagem mais madura

Até mesmo Yamauchi, que antes repugnava a idéia da violência nos games, comentou, recentemente, sobre o assunto, dizendo que a popularidade dos jogos violentos em outros consoles fortaleceu a concorrência. Na conferência da Nintendo na última E3, George Harrison, vice-presidente sênior de marketing, rebateu: "Mario nunca vai atirar em p***s", fazendo alusão ao polêmico **Grand Theft Auto**, da Rockstar. Até mesmo o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, comentou o assunto: "É importante tomar cuidado com o uso da violência nos videogames. **Grand Theft Auto** é um game que, baseado na natureza de sua jogabilidade, vendeu muito bem. Nesse sentido, é algo muito bom para a indústria", declarou o guru da Nintendo.

Outra decisão importante da gestão Iwata para criar uma "Nintendo também para adultos" foi o lançamento do GBA SP. Enquanto o GBA possuía um visual de brinquedo, a nova versão trouxe um design arrojado, mais direcionado para o público adulto. E não ficou por aí: era preciso atender à demanda dos chamados "jogos de peso". O foco anterior era o desenvolvimento em estúdios internos e second-parties, mas Iwata adotou uma nova política. Prova disso foi a venda da Rare para a Microsoft e a venda das ações da Left Field, que se tornou uma third-party. Para aumentar o número de títulos de primeira grandeza sem perder qualidade, a Nintendo começou a fazer mais alianças com empresas. Exemplos?

F-Zero GX, desenvolvido pela Sega, **Wario World** (pela Treasure), **Star Fox** e o recentemente anunciado **Donkey Kong** (ambos da Namco). Tudo isso faz parte da estratégia de Iwata para estreitar as relações com as softhouses, uma tática que já está dando certo, e ainda promete gerar bons frutos no futuro.



F-Zero GX, da Sega, e Star Fox 2, da Namco, ambos frutos das recentes parcerias da Nintendo com third-parties

O começo da nova era

Atualmente, a tarefa principal da Nintendo é aumentar as vendas do GameCube, e está trabalhando forte para isso. Iwata já providenciou o Game Boy Player para aumentar a biblioteca de jogos, fortaleceu o acervo com títulos de peso e baixou o preço do console (no início do ano passado). Na guerra dos consoles domésticos, o GameCube está em segundo lugar, mas no mercado dos portáteis, a supremacia absoluta é da Nintendo: são mais de 37 milhões de GBAs vendidos mundialmente (dos quais, quase cinco milhões do novo modelo SP), além da força de Pokémon, com quase 10 milhões de cartuchinhos **Ruby** & **Sapphire** vendidos pelo mundo.

Mas a Nintendo ainda quer mais e tem planos que prometem mudar esse quadro e recolocar a empresa novamente no topo em todos os segmentos. Iwata e Yamauchi já prometeram que, desta vez, sairão na frente na corrida dos próximos consoles domésticos: por enquanto apenas conhecido pelo codinome N5, o novo console Nintendo já está programado para 2005. Isso prova, de uma vez por todas, que a Nintendo não seguirá os passos da Sega (que se tornou exclusivamente uma produtora de jogos). Quem duvida disso, que leia as palavras de Iwata, pouco depois de sua posse: "O dia em que abandonarmos o mercado de hardwares será o dia em que abandonaremos o ramo dos videogames".

Mas enquanto a próxima geração de consoles domésticos e portáteis não chega, a Big N não vai abandonar os proprietários de GameCube e GBA. Muito pelo contrário, uma tonelada de jogos arrasa-quarteirão já está a caminho, como a próxima aventura de Mario e Link, **Metroid Prime 2** e o esperado **Geist**. E não podemos nos esquecer dos bons frutos das parcerias com outras produtoras, como **Final Fantasy: Crystal Chronicles**.

A próxima jogada é a criação do Clube Nintendo, um programa de fidelidade que promete benefícios a quem comprar os produtos da Big N.

E qual outra empresa oferece tantos bônus e promoções, como o pacote GameCube + Game Boy Player, ou o combo GBA + Card e-Reader?

Esta é a nova Nintendo: uma empresa madura, com história e experiência, que não tem medo de tomar novos rumos para encantar seus eternos fãs. O passado é saudoso, o presente é divertido e o futuro, promissor. Diga a quem quiser ouvir, com orgulho e o mais alto que puder: "Eu sou Nintendo e não abro!".

Os caras da Nintendo

Quem são as personalidades que fazem o estilo da nova Big N



Tatsumi Kimishima, presidente da Nintendo of America Inc.
Após servir por 27 anos ao Sanwa Bank of Japan, entrou para a Nintendo do Japão em 2000. Foi promovido a diretor financeiro da Pokémon Company e presidente da Pokémon USA Inc. Depois da saída de Minoru Arakawa, em janeiro de 2002, herdou o cargo de presidente da NOA, onde é responsável pelas atividades da Nintendo em todo o continente americano.

George Harrison, vice-presidente sênior de marketing e comunicações da Nintendo of America Inc.
Entrou para a Nintendo em março de 1992 como diretor de publicidade e promoções, depois de trabalhar em empresas como Quaker Oats e Pepsi Co. Inc. Atualmente, planeja os programas de merchandising, negócios com revistas e presença online, além de estar à frente dos departamentos de publicidade, comunicações e promoções da empresa.



Shigeru Miyamoto, superintendente sênior e gerente geral da divisão Entertainment Analysis and Development, NCL
É a mente por trás dos grandes sucessos da Nintendo. Apesar de ser um veterano da companhia (onde está desde 1977), o pai de Donkey Kong, Mario e Zelda representa a nova cara da Nintendo por dirigir as tendências da empresa. Ele é o idealizador da conectividade entre GBA e GC, e acompanha de perto o desenvolvimento de games como **F-Zero GX** e **Star Fox 2**.

Satoru Iwata, presidente da Nintendo Company Ltd.



Formado em ciências da computação pelo Instituto de Tecnologia de Tóquio, entrou para a HAL Laboratory em 1983, onde foi responsável pelo desenvolvimento de games como os da série **Kirby**, tornando-se presidente da empresa em 1993. Em 2000, entrou para a NCL como diretor da divisão de planejamento global da companhia. Quando Hiroshi Yamauchi deixou a presidência, em maio de 2002, foi nomeado o novo líder da Nintendo pelo mundo.

Mega Promoção Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA

Preços que você nunca viu. Confira !


Metal Gear + Game Link


Mickey's Speedway + Game Link

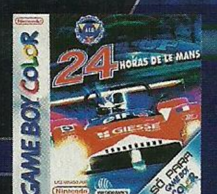

Perfect Dark + Game Link

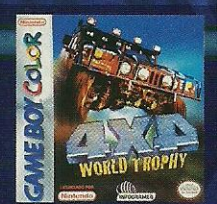

Pica-Pau Racing + Game Link


Pokémon Puzzle Challenge + Game Link


Tony Hawk's Pro Skater + Game Link

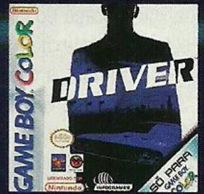
Consulte outros títulos.


24 Horas de Le Mans


4X4 World Trophy


The Little Mermaid II Pinball Frenzy

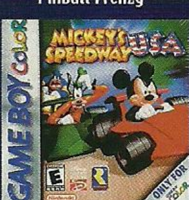

Dragon Ball Z Legendary Super Warriors

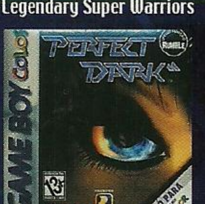

Driver

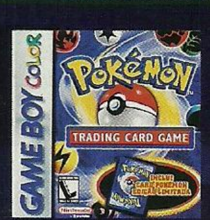

Game & Watch Gallery 3

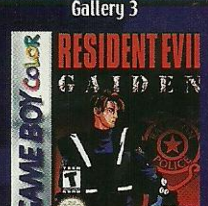

MAt Hofman's Pro BMX

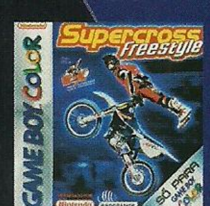

Metal Gear Solid


Mickey's Speedway USA

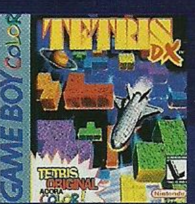

Perfect Dark

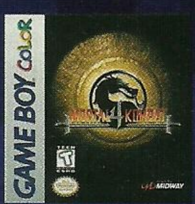

Pokémon Trading Card Game

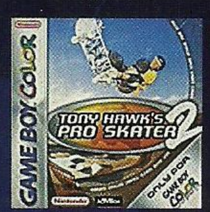

Resident Evil Gaiden


Supercross Freestyle


Tamagotchi


Tetris DX


Mortal Kombat 4


Tony Hawk's Pro Skater 2


Turok 2

Você encontra estes jogos nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS .COM • BLANC (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA METRÔ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Mario Golf

Toadstool Tour

As dicas infalíveis para acertar todas as tacadas

Por Ronny Marinoto

Mesmo que você não tenha muita intimidade com o mundo dos tacos, bolinhas e gramados, é impossível não se divertir com **Mario Golf: Toadstool Tour**. O game é fácil e incrivelmente viciante. É começar a jogar e não querer mais parar! No golfe, só força bruta não adianta. Conhecer as técnicas é fundamental para vencer. Acompanhe agora todas as dicas para se dar bem nos fundamentos básicos de **Mario Golf**. E não deixe de conferir, a partir da pág. 38, todos os códigos secretos do jogo.

Buscando a tacada perfeita

Para conseguir um "Nice Shot", o jogador deverá combinar o ponto máximo da barra de distância e a linha que marca o centro da bola. A tacada perfeita também acontece quando o jogador determina (usando os botões L e R) uma nova marca na barra de distância que não seja a sua extremidade. Mas essa combinação "perfeita" pode mudar o ponto de aterrissagem da bola, ultrapassando a medida pré-determinada.







Compreendendo a tela de jogos

1• Distância da bandeira e diferença de plano (se você estiver no mesmo plano do buraco, esse número será igual a 0)

2• Número do buraco e de tacadas para o "Par"

3• Taco selecionado (bolas longas: 1, 3 e 4W; bolas médias e curtas: de 3 a 9I; bolas altas e curtas: SW e AW; bolas curtas e rasteiras: PT)

4• Tipo de tacada (diferentes medidas para determinar a distância da tacada)

5• Barra de distância (use as medidas para mandar a bola onde quiser)

6• Ponto de impacto (desloque o ponto usando Z + direcional)

7• Percentual de erro (quanto pior o terreno, maior será sua margem de erro para o cálculo da tacada)

8• Trajetória da bola

9• Distância e plano em que a bola vai cair

10• Colocação no torneio e quantidade de tacadas executadas no buraco atual

11• Direção e velocidade do vento no campo

Tacadas e efeitos

Existem dois tipos de tacadas: automáticas e manuais. No modo automático, o jogador só precisa pressionar o botão A uma vez para acionar a barra, e A novamente para definir a distância. O computador cuidará de centralizar a batida.

Já no modo manual, é preciso pressionar A para acionar a barra, B para definir a distância e novamente B ou A para acertar a bola. Mas se quiser usar um efeito, você deverá pressionar os botões duas vezes em vez de uma na hora de acertar a bola. Escolha uma das combinações abaixo:

A + A: Topspin (aceleração)
B + B: Backspin (desaceleração)
A + B: Super Topspin
B + A: Super Backspin

Se no momento de definir a distância, você exagerar ou ficar abaixo do que esperava, a deficiência pode ser corrigida com a tacada manual e um desses efeitos.



Para acertar o buraco

• Usando o botão Y, o jogador tem uma visão superior de todo o campo. Isso pode ser decisivo na estratégia da tacada: como o buraco nem sempre está numa reta, você poderá avaliar melhor a situação se olhar o campo por cima.

• Para inspecionar a área onde a bola vai cair, use o botão X. E fique atento aos desníveis e tipos diferentes de terreno.

• Com a alavanca C, o jogador acompanha a linha de simulação da trajetória da bola e se certifica de que não há obstáculos no caminho (árvores, por exemplo).

• Quando a bola estiver perto do alvo, leve em consideração o desnível do terreno. Você conseguirá melhores resultados se observar a diferença de plano entre a bola e o buraco. Se for uma subida, defina a tacada com uma distância de 20% a mais do que a distância em que se encontra o buraco. Se for uma descida, execute a tacada na distância correta do buraco. Se o terreno tender para a direita, mire numa trajetória mais para a esquerda (para compensar), e vice-versa.





De olho no terreno

Golfe é para ser jogado na grama – bem aparada, de preferência. Por isso, fique longe de áreas com capim alto, grama maltratada e areia. Água, então, nem pensar. Se a sua bola mergulhar em lagos, rios ou fontes, já era! Na melhor das hipóteses, você continuará a tacada a partir da margem mais próxima (com mato até os joelhos). A grama alta também impede a ação dos efeitos de aceleração e desaceleração da bola. Se sua bola cair em uma dessas áreas desconfortáveis, não deixe de escolher um taco apropriado para cada situação.



As premiações

O jogador receberá uma Best Badge sempre que "encaçapar" a bola com menos tacadas que o número previsto. Elas podem ser:

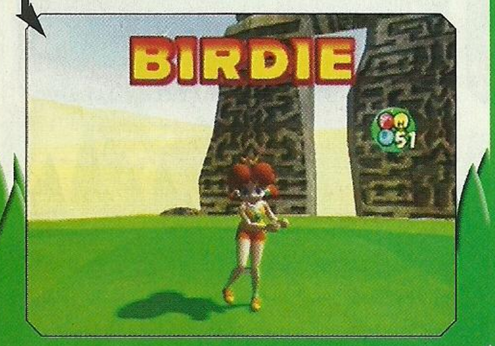
Birdie: uma tacada a menos

Eagle: duas tacadas a menos

Albatroz: três abaixo

Hole In One: acertar o buraco em apenas uma tacada

Essas condecorações rendem prêmios ao jogador, como a liberação de personagens secretos.



Modos de jogo

Mario Golf: Toadstool Tour apresenta dez modos de jogo. São eles:

TOURNAMENT

Torneios temáticos com 18 buracos cada. São 30 competidores e o torneio seguinte somente será aberto se o jogador ganhar o troféu de campeão. Para um jogador.



DOUBLES

Disputa em duplas na qual os jogadores se alternam nas tacadas. Para até quatro jogadores.



CHARACTER MATCH

Disputa entre dois jogadores, um humano e outro controlado pelo computador. É possível selecionar o nível de jogo do adversário – de amador a profissional.

RING ATTACK

O jogador deve fazer as tacadas de maneira a passar a bola por entre os anéis dispostos no campo. O número de tacadas é limitado ao Par. Para até quatro jogadores.



CLUB SLOTS

Os tacos são escolhidos aleatoriamente em uma máquina do tipo caça-níqueis. O fator sorte é decisivo. Os jogadores somam pontos de acordo com o desempenho. Para até quatro participantes.

COIN ATTACK

Este modo possui duas variações: Quick Cash e Cash Cup. Em ambos, o jogador precisa coordenar a trajetória da bola para atingir e recolher as moedas que estão espalhadas pelo cenário. Serve para até quatro jogadores, e não é preciso se preocupar com o buraco.



SPEED GOLF

Vence quem completar todos os buracos no menor tempo possível. A dica é confiar no ajuste do computador para dar a tacada mais rápida.

STROKE PLAY

Vence a disputa aquele que possuir o menor número de tacadas ao final de todos os buracos. Para até quatro jogadores.

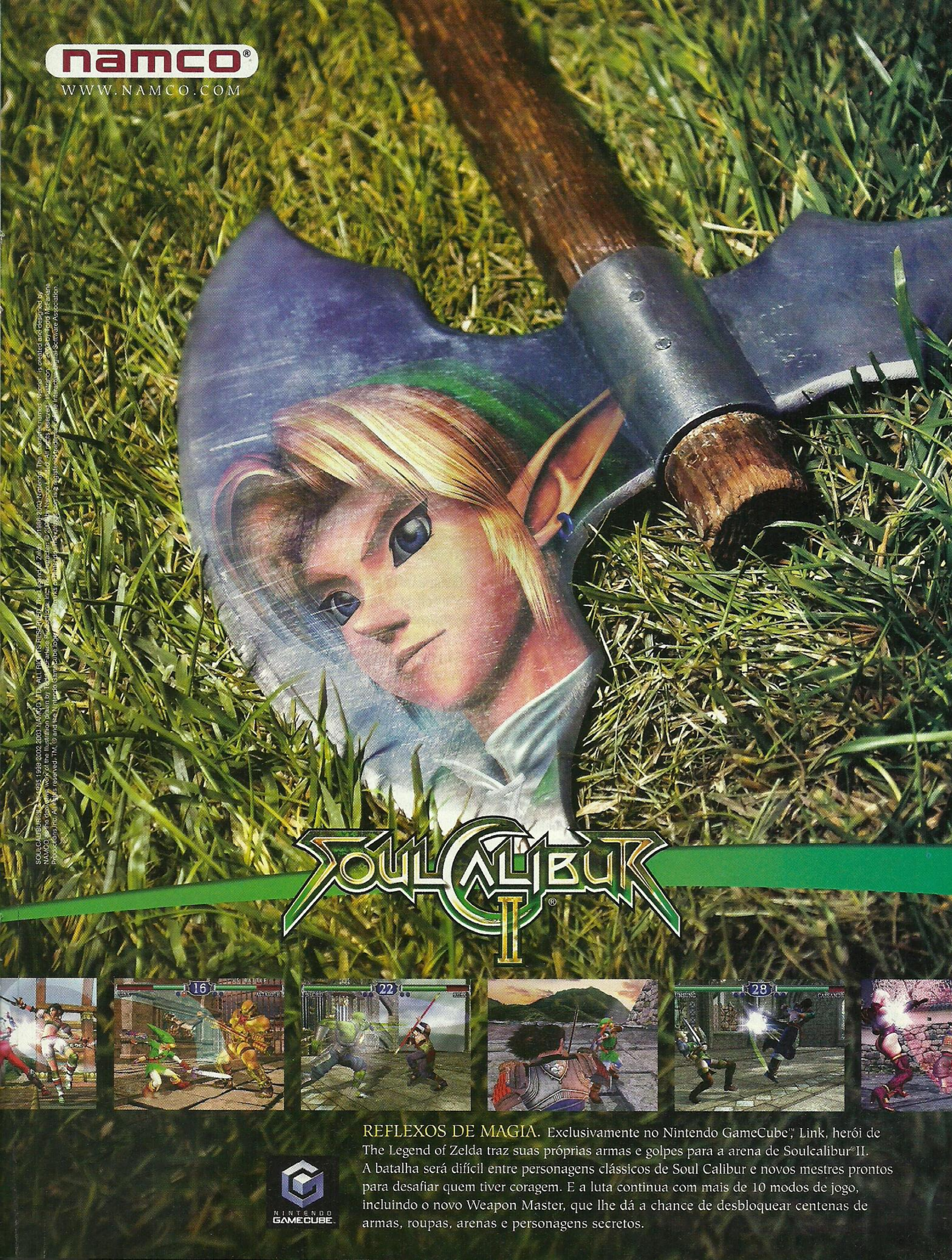
SIDE GAMES

Provas de precisão que exigem muita habilidade do jogador. São três níveis de dificuldade e um desafio para acertar todos os buracos com apenas uma tacada.

TRAINING

Selecione o campo e treine as jogadas para cada buraco.




namco
WWW.NAMCO.COM
SOULCALIBUR II
REFLEXOS DE MAGIA. Exclusivamente no Nintendo GameCube™, Link, herói de The Legend of Zelda traz suas próprias armas e golpes para a arena de Soulcalibur® II. A batalha será difícil entre personagens clássicos de Soul Calibur e novos mestres prontos para desafiar quem tiver coragem. E a luta continua com mais de 10 modos de jogo, incluindo o novo Weapon Master, que lhe dá a chance de desbloquear centenas de armas, roupas, arenas e personagens secretos.
NINTENDO GAMECUBE

Soul Calibur 2

Libere todos os 86 segredos deste épico dos games de luta



O segundo **Soul Calibur** já é considerado um dos maiores clássicos dos games de luta. E não é para menos: além de trazer um sistema de combate sólido e viciante, ainda instiga os jogadores a habilitar mais de 80 segredos diferentes. Para não deixar você na mão, preparamos uma mini estratégia de como revelar todos os se-gredos do game. Para conferir quais dos Secrets você já habilitou, entre no Collection Data e confira de acordo com a numeração.

Personagens Secretos normais:

1. Sophitia
- Termine a missão 5 do Chapter 4 do Weapon Master Mode.

2. Seung Mina
- Termine a missão 3 do episódio 6 do Weapon Master Mode.

3. Yoshimitsu
- Termine a missão 3 do episódio 2 do Weapon Master Mode.

4. Charade
- Termine a missão 1 do episódio 3 do Weapon Master Mode.

5. Cervantes
- Termine a missão 4 do episódio 3 do Weapon Master Mode.

Extras dos personagens:

6. Raphael Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Raphael.



7. Raphael Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

8. Raphael (terceira roupa)
- Compre no Chapter 8/Extra Chapter 1 do Weapon Master Mode.

9. Talim profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Talim.

10. Talim Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

11. Talim (terceira roupa)
- Compre no Chapter 9/Chapter 10/Subchapter 4/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.

12. Yunsung Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Yunsung.

13. Yunsung Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

14. Cassandra Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Cassandra.

15. Cassandra Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

16. Cassandra (terceira roupa)
- Compre no Chapter 10/Subchapter 4/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.

17. Mitsurugi Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Mitsurugi.

18. Mitsurugi Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

19. Mitsurugi (terceira roupa)
- Compre no Chapter 1/Chapter 10/Extra Chapter 1 do Weapon Master Mode.

20. Taki Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Taki.

21. Taki Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

22. Taki (terceira roupa)
- Compre no Chapter 2/Subchapter 4/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.

23. Voldo Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Voldo.

24. Voldo Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

25. Voldo (terceira roupa)
- Compre no Chapter 3/Chapter 10/Extra Chapter 1/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.

26. Nightmare Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Nightmare.

27. Nightmare Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

28. Nightmare (terceira roupa)
- Termine a missão 6 do Chapter 8 do Weapon Master Mode.
- Compre no Chapter 4/Extra Chapter 1 do Weapon Master Mode.

29. Astaroth Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Astaroth.

30. Astaroth Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

31. Astaroth (terceira roupa)
- Compre no Chapter 5/Extra Chapter 1 do Weapon Master Mode.

32. Ivy Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Ivy.

33. Ivy Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

34. Ivy (terceira roupa)
- Compre no Chapter 6/Subchapter 4 do Weapon Master Mode.

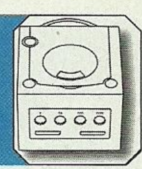
35. Kilik Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Kilik.

36. Kilik Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

37. Xianghua Profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Xianghua.

38. Xianghua Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.





39. Xianghua (terceira roupa)
- Compre no Chapter 7/Subchapter 4/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.
40. Maxi profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Maxi.
41. Maxi Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
42. Necrid profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Necrid.
43. Necrid Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
44. Link profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Heihachi.
45. Link Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
46. Sophitia profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Sophitia.
47. Sophitia Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
48. Sophitia (terceira roupa)
- Compre no Subchapter 2/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.
49. Seung Mina profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Seung Mina.
50. Seung Mina Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
51. Seung Mina (terceira roupa)
- Compre no Subchapter 2/Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.
52. Yoshimitsu profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Yoshimitsu.
53. Yoshimitsu Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
54. Charade profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Charade.
55. Charade Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
56. Cervantes profile
- Termine o Arcade ou Extra Arcade com Cervantes.
57. Cervantes Exibition Theather
- Compre no SubChapter 1 do Weapon Master Mode.

Modos de Jogo:

58. Extra Arcade
- Termine o Arcade Mode.
59. Extra VS Battle
- Termine o Extra Arcade.
60. Extra Time Attack (Standard)
- Termine o Time Attack (Standard) para habilitar o Time Attack (Alternative). Termine o Alternative para habilitar o Time Attack (Extreme). Termine o Extreme e o Extra estará disponível.
- Termine a missão 1 do Chapter 5 do Weapon Master Mode.
61. Extra Time Attack (Alternative)
- Termine a missão 4 do Chapter 9 do Weapon Master Mode.
62. Extra Time Attack (Extreme)
- Termine a missão 1 do Extra Chapter 1 do Weapon Master Mode.
63. Extra Survival (Standard)
- Termine a missão 5 do Chapter 6 do Weapon Master Mode.
64. Extra Survival (Death Match)
- Termine a missão 3 do Subchapter 4 do Weapon Master Mode.
65. Extra Survival (No Recovery)
- Termine a missão 2 do Extra Chapter 2 do Weapon Master Mode.
66. Extra Team Battle
- Termine o Team Battle Mode
- Termine a missão 1 do Subchapter 1 do Weapon Master Mode.
67. Extra VS Team Battle
- Termine o Extra Team Battle.
68. Extra Practice
- Termine a missão 1 do Chapter 1 do Weapon Master Mode.

Galerias e afins

69. Art Gallery (Hi End)
- Compre no Chapter 5 do Weapon Master Mode.
70. Art Gallery (Illustrations)
- Compre no Chapter 6 do Weapon Master Mode.
71. Art Gallery (Special)
- Compre no Chapter 7 do Weapon Master Mode 7.
72. Battle Theater
- Compre no Chapter 2 do Weapon Master Mode.
73. Weapon Gallery
- Compre no Chapter 1 do Weapon Master Mode.
74. Weapon Master Opening
- Termine a missão 3 do Chapter 10 do Weapon Master Mode.
75. Weapon Master Ending
- Termine a segunda missão 3 do Chapter 10 do Weapon Master Mode.
76. Opening (Home Ver.)
- Ven?a Inferno no Extra Survival (No Recovery)
- Jogue cinco vezes no Extra Survival (No Recovery)
77. Opening (Arcade Ver.)
- Termine o Extra Time Attack (Extreme)
- Jogue cinco vezes no Extra Time Attack (Extreme)
78. Ending (Arcade Ver.)
- Compre no Chapter 2 do Weapon Master Mode.

Estágios Extras

79. Stage 11 (Versão dia e noite)
- Termine a missão 2 do Chapter 7 do Weapon Master Mode.
80. Stage 12 (Versão com e sem grades)
- Termine a missão 3 do Chapter 1 do Weapon Master Mode.
81. Stage 13 (Versão pequena, média, grande e com paredes)
- Termine a missão 1 do Chapter 4 do Weapon Master Mode.
82. Stage 14 (Versão Terra, Fogo e Vento)
- Termine a missão 5 do Chapter 8 do Weapon Master Mode.
83. Stage 15 (Versão quadrado, triângulo e retângulo)
- Termine a missão 6 do Chapter 6 do Weapon Master Mode.

Personagens Secretos exclusivos da versão norte-americana

- Beserker - Termine todo o SubChapter 1 do Weapon Master Mode.
- Assassin - Termine a missão 2 do Subchapter 3 do Weapon Master Mode.
- Lizardman – Termine todo o Subchapter 2 do Weapon Master Mode.

Para ativar os Chapters Secretos do Weapon Master Mode:

- Subchapter 1: termine a missão 3 do Chapter 3 do Weapon Master Mode
- Subchapter 2: termine todas as segundas missões do Chapter 4. Ou então conquiste 300000 de Experiência e o título Iron Edgemaster.
- Subchapter 3: termine a missão 2 do Chapter 8 do Weapon Master Mode
- Subchapter 4: termine a missão 3 do Subchapter 3 do Weapon Master Mode
- Extra Chapter 1: termine a segunda missão 4 do Chapter 9 do Weapon Master Mode
- Extra Chapter 2: termine a missão 4 do Subchapter 4 do Weapon Master Mode

Nota: Para ativar as "Segundas Missões" – versões mais difíceis das missões convencionais – termine o Weapon Master Mode uma vez. Então, quando for selecionar uma missão, pressione para **esquerda** ou **direita** para selecionar a Segunda Missão.



Mario Golf: Toadstool Tour



Habilite os modos secretos

Na tela de apresentação, pressione Start + Z para a tela de códigos aparecer. Em seguida, entre com os seguintes códigos pra liberar os respectivos modos.

CEUFPXJ1	Modo Target Bullseye
BJGQBULZ	Modo Hollywood Video Tournament
0EKW5G7U	Modo Hyrule Tournament
GGAA241H	Mario Open Tournament

Provocações e cumprimentos

Jogando no modo Multiplayer, durante a jogada do seu adversário, pressione **CIMA**, **BAIXO**, **ESQUERDA** ou **DIREITA** para provocá-lo e mudar as chances de ele acertar um buraco. Com **C CIMA**, **C BAIXO**, **C ESQUERDA** e **C DIREITA**, você vai torcer para ele. Cada personagem possui quatro cumprimentos e provocações.

Torneios secretos

Cheep Cheep Tournament: termine a Lakitu Cup em primeiro lugar.
Sands Classic Tournament: termine o Cheep Cheep Tournament em primeiro lugar.
Blooper Open Tournament: termine o Sands Classic Tournament em primeiro lugar.
Peach's Invitational Tournament: termine o Blooper Open em primeiro lugar.
Bowser Badlands Tournament: termine o Peach's Invitational em primeiro lugar.
Star Tournament: termine o Bowser Badlands Tournament em primeiro lugar.

Habilite o 18 Hole Birdie Challenge

Inicialmente, você encontra o 9 Hole Birdie Challenge. Complete os nove primeiros buracos para habilitar o modo com 18 buracos.

Jogue com Boo

Para jogar com Boo (o fantasma), consiga 50 Best Badges no modo Tournament.

Jogue com Bowser Jr.

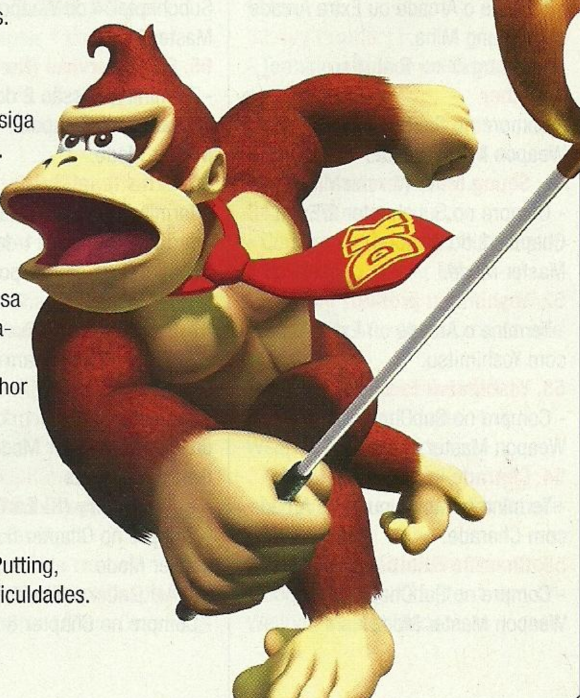
Para jogar com Bowser Jr., você precisa jogar no 18 Hole Birdie Challenge localizado dentro da opção Side Games. Consiga uma colocação Birdie ou melhor em todos os 18 buracos.

Jogue com Petey Piranha

Complete todos os modos de treino (Putting, Approach e Shot) em todas as três dificuldades. Você encontra os treinos dentro da opção Side Games.

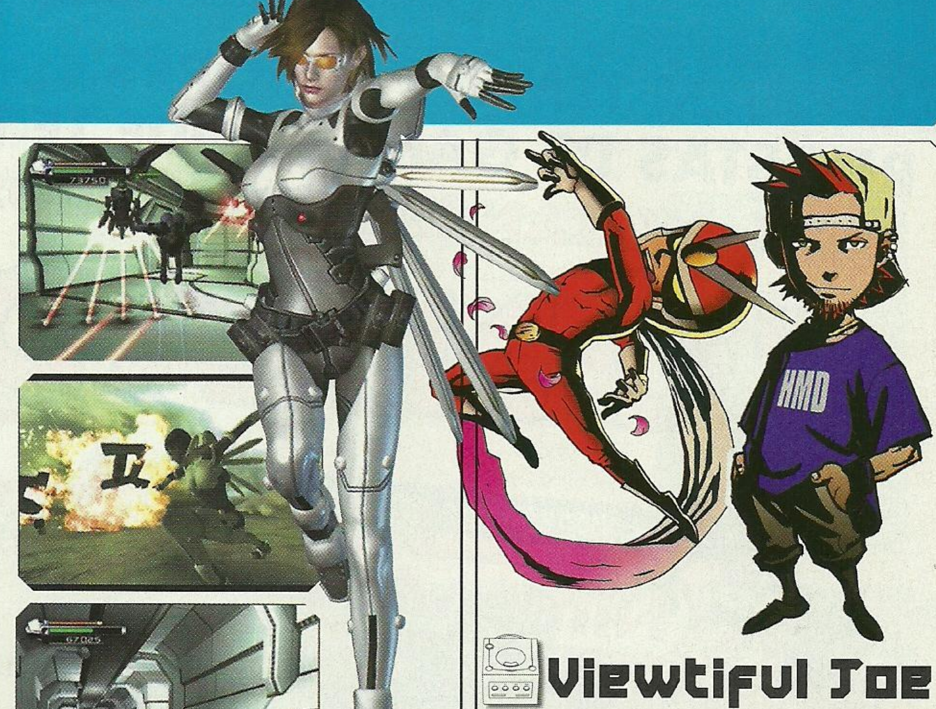
Jogue com Shadow Mario

Complete a fase "That's a Volcano!" no modo Ring. Para facilitar seu trabalho, jogue com o Bowser.





P.N.03



Habilite a Blackbird Suit
Termine o jogo e salve seu progresso. Em seguida, escolha esse arquivo de Save para poder começar um novo jogo, no qual você terá a Blackbird. Ela já vem equipada com todas as habilidades.

Habilite a Papillon Suit
Depois de terminar o jogo com a Blackbird, salve seu progresso. Escolha este arquivo de Save e comece um novo jogo usando a poderosa Papillon Suit.

Habilite o Hard Mode
Depois de terminar o game em qualquer dificuldade, salve seu progresso e escolha este mesmo arquivo. Quando começar um novo jogo, a opção "Hard Mode" aparecerá na seleção de dificuldade.

Sheep



Libere os cães pastores secretos
Existem dois cães secretos no modo Arrange. Para liberar o collie cinza, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o collie normal. Para habilitar o border collie marron, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o border collie.

Habilite os porcos pastores
Para liberar o pastor Piglet, complete o modo Normal em qualquer dificuldade usando qualquer cachorro. Para liberar o Black Piglet, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o Piglet.

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl



Password para todas as fases
Na tela de título, escolha Continue e coloque os seguintes códigos para acessar qualquer uma das fases:

Estágio 1: p4rmjdd5bl
Estágio 2: 2vpq1vkpt6
Estágio 3: lfzk?6hvhk
Estágio 4: 6b9scbwfkf
Estágio 5: pvymzwqj49
Estágio 6: 441ddnzl3p
Estágio 7: tqj3hn3f27
Estágio 8: wtty8mrl81

Viewtiful Joe

Habilite a dificuldade V-Rated
Termine o jogo na dificuldade Adult.

Habilite a dificuldade Ultra V-Rated
Termine o jogo na dificuldade V-Rated.

Habilite o vídeo Viewtiful World
Termine o jogo na dificuldade Kid.

Barra de VFX ilimitada
Termine o jogo tirando a qualificação Rainbow V em todas as fases. Você faz isso conseguindo um ranking V em VPs, Defense e Time de cada missão. Feito isso, vá para o New Game, selecione o personagem com o qual você terminou o jogo e pressione o botão Z. A palavra Super aparecerá, e você terá VFX ilimitados.

Jogue com a namorada de Joe
Termine o jogo na dificuldade Adult.

Jogue com Alastor
Termine o jogo na dificuldade V-Rated e você o liberará.

Jogue com Captain Blue
Termine o jogo na dificuldade Ultra V-Rated.

SÓ QUEM TEM AS MAIORES REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR

UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD É + GA







NINTENDO WORLD É A REVISTA OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA NINTENDO POWER AMERICANA.

Desafio à Elite dos Quatro 2003 pega fogo!



O Brasileirão do mundo Pokémon se prepara para incendiar o Rio de Janeiro

Não temos Pokémon Festa, estréia de novos filmes ou a apresentação da nova temporada no telão de estádio de futebol. Mesmo assim, a febre Pokémon continua firme como um Aggron, com muitos jogadores aparecendo a cada dia. Como? Nós, treinadores, somos um povo batalhador e sobrevivemos com os torneios. É neles que conquistamos amigos, experiência e – por que não? – rivais. Então, qual é o evento mais esperado pelos Pokéfãs?
O campeonato nacional de Pokémon, o Desafio à Elite dos Quatro! Agora chegou a hora de mostrar o que foi aprendido e dar tudo de si para enfrentar os quatro maiores mestres Pokémon do país. E pode acreditar que este ano a pedreira será grande!
Para o palco das batalhas, foi escolhido um evento de peso. O DE4 2003 acontecerá durante o Anime Center Festival, nos dias 11 e 12 de outubro, no Rio de Janeiro. Durante esses dois dias, os campeões receberão prêmios (como GBAs SP!) e o direito de enfrentar a mais poderosa formação da Elite dos Quatro de todos os tempos!
Quer mais dois bons motivos para não perder esse evento de jeito nenhum? Primeiro, os líderes também estarão batalhando pelo posto de Campeão da Elite dos Quatro. Isso quer dizer que, durante o torneio, você poderá enfrentar um Gym Leader e, quem sabe, ter seu talento notado.
Segundo, esse será o último grande torneio de Gold/Silver/Crystal do país, já que, em 2004, a Liga enfocará, principalmente, as competições de Ruby & Sapphire. E você, está pronto para encarar o mais difícil DE4 de todos os tempos?



Estréia na Elite

Quem é o mais novo membro da E4?

Há algum tempo não é segredo que Leopoldo Sortudo não faz mais parte do quarteto dos maiores Mestres Pokémon do país. Com sua saída, os membros da Elite tiveram a difícil tarefa de encontrar alguém para preencher a vaga. Missão impossível? Nem tanto. Mesmo entre vários treinadores de destaque, dois sobressaíram. Um foi o escolhido. É difícil encontrar entre os treinadores alguém que não conheça (ou não tema) Henrique "Nervos de Aço" de Oliveira. Dono de uma personalidade serena e de um auto-controle que é natural nos artistas marciais (ele é judoca), é considerado um dos melhores jogadores de Pokémon na atualidade. Foi ele quem enfrentou Lorde Noga na lendária "batalha de mais de uma hora", desmontando as estratégias do líder em muitos momentos. "Fiquei sem palavras quando soube e agradeço muito pelo reconhecimento", afirma o mais novo participante da Elite. "Vou treinar muito para honrar a confiança depositada em mim."
Com a chegada do misterioso sr. H ao grupo, está mais do que claro que a E4 chega à formação mais poderosa desde sua criação. Caio Tsuki, Juli Tamaki, Kazumi e Henrique, os quatro maiores jogadores brasileiros, formam, atualmente, a barreira definitiva para o maior desejo de qualquer treinador: ser o campeão brasileiro da DE4, o maior jogador de Pokémon do país. Vida longa à Elite!

Desde o início de 2002, já rolaram mais de 20 torneios da Liga Oficial Pokémon Evolution pelo Brasil. Estivemos em mais de 20 eventos, até fora de nossos Estados de origem, de Curitiba a Brasília. Agora chegou a sua hora de utilizar nossas insígnias. Sim, é a hora do Desafio à Elite dos Quatro. Tudo bem que demorou, mas como dizia Victor Ireland, presidente da softhouse Working Designs: "Adiamentos são temporários. A mediocridade é eterna!".

Eric Araki, Blacksmith 66/37

As regras do DE4 2003

Todas as suas dúvidas respondidas

1. Preciso pagar para participar?
Não, você paga apenas a entrada do evento. Todas as atividades do DE4 são gratuitas.

2. A que horas começa?
Geralmente, os torneios começam a partir das 13h, com inscrições a partir das 10h. Tente chegar mais cedo, pois não haverá exceções para os que perderem as inscrições.

3. Quantas vagas estarão disponíveis?
Devido à curta duração do evento, as vagas serão limitadas pelo tempo. Os treinadores têm até as 12h de cada dia para estarem com suas fichas de inscrição preenchidas.

4. O que tenho de levar?
Para participar, você precisará de um Game Boy (Classic, Color, Pocket, Light, Advance ou Advance SP), não podendo dividi-lo com nenhum outro competidor – independente de ele ser seu primo, seu irmão ou o Presidente da República. O mesmo serve para o cartucho, que deve ser original e ocidental (do contrário, nada feito). Você também precisa de um time seguindo as regras do torneio. Cabos Link não são necessários, mas recomendados.

5. Eu não moro no Rio...
O pessoal do AnimeCenter está organizado caravanas para comparecer ao evento. Para mais informações, ligue para (0xx21) 2556.3210, ou acesse o site http://www.animecenter-rj.cjb.net









6. Quais são as regras?

• Este ano, a regra especial válida para todos os participantes é o Multitype, o oposto do Monotype. Você não pode repetir nenhum tipo de Pokémon. Se você tiver um Heracross em seu time, não poderá inscrever nenhum outro Inseto nem Lutador. Se tiver Zapdos, nada de outros Voadores e Elétricos.

• Você deve inscrever até seis Pokémon no time, com níveis variando de 2 a 100. Qualquer treinador que apresentar criaturas com níveis abaixo ou acima disso, seja na ficha, seja no próprio time, será desclassificado.

• O uso de Gameshark é sumariamente proibido. Qualquer treinador que se apresentar com um Pokémon alterado por um Game Enhancer, na ficha ou no time, será desclassificado.

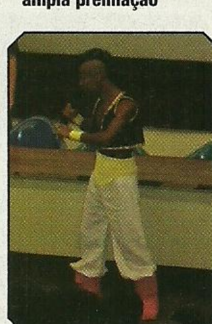
• Pokémon/Item Clause: não é permitido o uso de dois ou mais Pokémon de mesma espécie no time, bem como dois itens equipáveis (Leftovers, Scope Lens, Quick Claw, etc.) iguais num mesmo time.

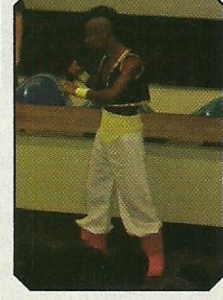
• Legendary Clause/Guardian Clause: é permitida a inscrição de apenas um Pokémon Lendário (Articuno, Zapdos, Moltres, Entei, Raikou, Suicune), que pode ser usado a qualquer momento. Você também pode usar um Guardião (Lugia, Ho-oh ou Mewtwo), mas apenas contra a Elite dos Quatros. Lendários Especiais (Celebi e Mew) não são permitidos.

• Sleep/OHKO Clause: você não pode fazer dois ou mais Pokémon adversários adormecerem ao mesmo tempo (técnicas de auto-indução de Sleep, como Rest, não contam), nem pode derrubar mais de um oponente usando técnicas de morte instantânea (Horn Drill, Guillotine e Fissure). Caso isso aconteça, ocorre a desclassificação automática do participante, mesmo que por uso involuntário (Encore, Sleep Talk, Metronome e outros).



Um dos maiores destaques do Anime Center mensal é o concurso de cosplay. Para o AC Festival, será distribuída uma ampla premiação



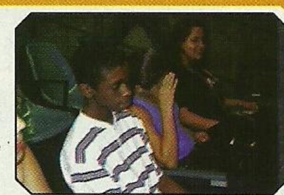


• Recover Clause: no desafio, você não pode recuperar a energia/HP de seu Pokémon com técnicas exclusivamente para recuperação, como Recover, Rest, Softboiled, etc. Você pode tê-los, mas seu uso em combate, mesmo que acidental (Encore, Sleep Talk, Metronome e outros), resultará na desclassificação do usuário. O uso de Leftovers e Berries, além de golpes que também causem dano, como Dream Eater e Giga Drain, continuam valendo.

• Para o desafio, você deve ter somente três Pokémon no time, escolhidos entre os seis inscritos. Contra a Elite, você pode usar todos os seis inscritos.

• As batalhas terão duração de dez minutos. Se o tempo terminar e as batalhas não tiverem erminado, chame algum dos responsáveis pela organização. A decisão do responsável é irrevogável.





A palestra com os dubladores cariocas é um dos pontos máximos do evento. À esquerda, alguns dos profissionais que participaram do último Anime Center



Um evento esperado

Anime Center Festival faz a alegria dos treinadores cariocas

Como o Anime Friends foi a arena do segundo Desafio Unificado da LOPE, ficou a dúvida no ar: qual evento de grande porte poderia comportar o DE4 antes do final do ano? Foi então que surgiu o Anime Center Festival, evento que tomará conta de toda a Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Durante os dois dias, o evento terá diversos torneios, desde os mais clássicos "Concursos de Cosplay" ao inovador "Concurso de Bandas de Anime".

Diversas editoras estarão presentes, e a Conrad marcará presença com seus estandes. Haverá ainda salas de karaokê e palestras com os principais dubladores cariocas de anime. Mas o grande destaque é o segundo Torneio Oficial Nintendo, no qual serão distribuídas toneladas de prêmios para os campeões. É claro que você não vai deixar de ir, certo?

ANIME CENTER FESTIVAL

Anime Center Festival

Dias 11 e 12 de outubro, a partir das 10h
UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
Rua São Francisco Xavier, 524, Maracanã, Rio de Janeiro/RJ

Ingressos: R$ 10 no dia, R$ 15 (antecipado) para os dois dias. Em ambos os casos, o visitante deve levar, também, 1kg de alimento não-perecível, que será doado a hospitais.

Mais informações: (0xx21) 2556-3210

Como chegar (a partir da rodoviária):

De ônibus: na rodoviária, pegue a linha 266, rodoviária-Cidade de Deus, da Viação Redentor. Desça no primeiro ponto da avenida 28 de Setembro e siga pela rua Felipe Camarão até a rua São Francisco Xavier.

De Metrô: use o bilhete de integração metrô-rodoviária e vá para a estação Estácio. Lá, embarque na linha 2, sentido Pavuna. Desça na estação Maracanã, onde há uma passarela exclusiva até a UERJ.







Algumas das personalidades do Anime Center: Sakura, Misao, Sailor Jupter e... Mudkip!? Ok, ok, nosso amigo Muddy aí da foto é o mascote do Pokémon Center New York e dificilmente apareceria por aqui. Pena...

Planeta

Rápido como um Ninjask com Agility

Pokémon em cubos

A Nintendo japonesa liberou novas informações sobre o esperadíssimo **Pokémon Colosseum** para GameCube. O jogo será lançado dia 21 de novembro e trará um modo inédito, o Scenario Mode. Nele, você joga como Snatch, um treinador "do lado negro da Força" que deve roubar os Pokémon de treinadores que você enfrenta. A novidade fica por conta da possibilidade de roubar Pokémon exclusivos das versões GSC e RBY, que podem ser passadas para RS. Está solucionado o mistério dos antigos Pokémon.

Beisemon?

No dia 9 de agosto, os Pokéfãs norte-americanos puderam participar do Pokémon Plush Toy Day, no estádio de beisebol dos New York Yankees. Lá, todos os fãs menores de 14 anos receberam, gratuitamente, um boneco de pelúcia de Pokémon, e todos assistiram ao primeiro episódio da novíssima temporada Advance, que estréia este mês nos EUA e mostra os episódios referentes às versões **Ruby & Sapphire**.



DVD no Natal

Chega em 16 de dezembro (EUA) o DVD do quinto longa dos monstrinhos, "Pokémon Heroes." O DVD trará diversos extras, como o making-of e o curta-metragem que precedeu o filme nos cinemas. Ótima opção para presente de Natal.

Cartas na mesa

Neste mês, a Nintendo lançará a primeira expansão de **Pokémon EX**, o jogo de cards dos monstrinhos de bolso. Trata-se de **EX Sandstorm**, que terá 108 Cards inéditos, muitos compatíveis com o Card e-Reader do GBA. Dois decks pré-construídos foram anunciados: Caravan, com Cradilys, e Oasis, com Armaldos.



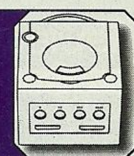


MACH SPEED
SLOW
ZOOM IN
HMD
HENSHIN-A-GO-GO-BABY!
capcom.com/v-joe
VIEWTIFUL JOE
HMD
Joe era um cara normal, que foi apanhado em um filme maluco e cheio de ação. Com a ajuda de seu herói, Captain Blue, Joe recebe superpoderes que o transformam em Viewtiful Joe, o super-herói mais estiloso que já apareceu nas telas de cinema.
NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
www.capcom.com/v-joe
©CAPCOM CO., LTD. 2003 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2003. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPCOM E O LOGO DA CAPCOM LOGO SÃO MARCAS REGISTRADAS DE CAPCOM CO., LTD. VIEWTIFUL JOE É MARCA REGISTRADA DA CAPCOM CO., LTD. NINTENDO E NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO.

Viewtiful Joe™

Enfim, um herói que luta pela verdade, pela honra e pelo direito de quebrar as regras

Games que tentam ser bacanas demais geralmente erram o alvo. Mas a Capcom deu um tiro certeiro com Viewtiful Joe, um game insanamente original para GameCube. Com muita ação em scroll lateral e um estilo inspirado em histórias em quadrinhos, Viewtiful Joe certamente irá conquistar legiões de fãs.



Superpoderes e ataques de riso

Ao começar um novo jogo, você precisa escolher o modo Kids ou Adult. Embora pareça uma configuração séria é, na verdade, uma das muitas piadas do game, apenas um rápido gostinho de seu senso de humor. Escolha o modo Kids na primeira vez. A ação fica insana rapidinho, e você vai querer que a dificuldade diminua um pouco enquanto domina os movimentos de **VJ**.

A história de **Viewtiful Joe** começa durante a matinê de um velho filme de super-herói, Captain Blue. O herói do filme – um coroa em fim de carreira, com a barriga caindo para fora da calça – já viu dias melhores. Fã ardoroso (e sósia de Fred Durst, vocalista do Limp Bizkit), Joe arrastou sua namorada, Silvia, para assistir a bomba cinematográfica. Como eles estão sozinhos no cinema, Silvia espera ter momentos agradáveis com Joe. Mas ele parece indiferente a tudo.

Quando Silvia, finalmente, consegue atrair a atenção de Joe, coisas estranhas acontecem na tela. Durante o final do filme, quando o Captain Blue manda seu robô gigante enfrentar seu inimigo em um combate que destruirá a cidade, o herói cai para a morte. Trágico final para um filme, não?

Mas eis que o inesperado acontece...



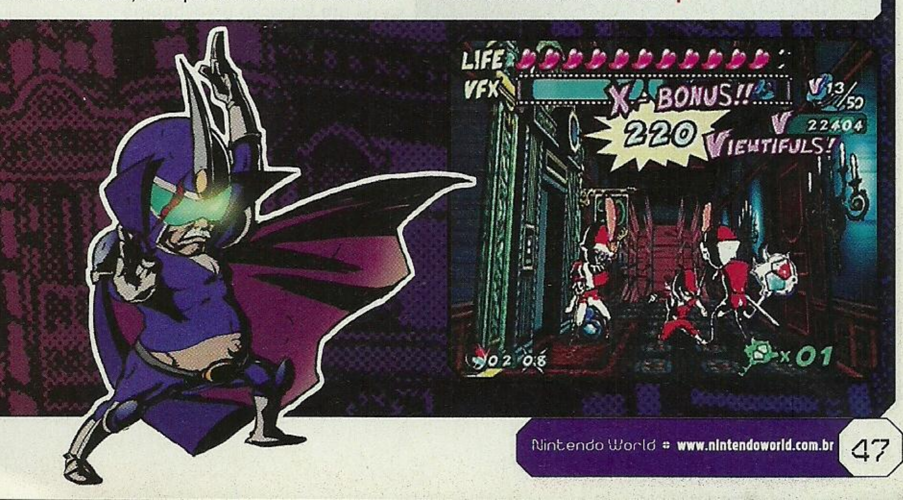


Realidade e fantasia

A fronteira que separa, realidade e ficção é quebrada. Sem Captain Blue para detê-lo, o monstro sai da tela e captura Silvia. Então, o robô de Captain Blue faz o mesmo movimento, puxando Joe para dentro do filme para ocupar o lugar do astro decadente.

Dentro do filme, Joe encontra o espírito de Captain Blue, que lhe dá o V-Watch. O aparelho permite que Joe use o Poder VFX, que aciona superacrobacias. Mas se Joe abusar desse poder e o medidor esvaziar, ele voltará a ser o bom e velho Joe, até que o medidor alcance o máximo outra vez.

Quando seu medidor VFX estiver vazio, você precisará sobreviver por um tempo até que ele seja preenchido novamente. Embora não possa usar supermovimentos, você ainda terá os socos, chutes e pulos básicos. De posse do Poder VFX, a coisa muda de figura, e você estará mais do que vitaminado. O medidor, mostrado em uma tira de celulóide, será reduzido enquanto você usa alguns poderes. Socos, chutes e pulos aumentados pela roupa não diminuem o medidor.



Socos com Joe "normal" (no alto) não são tão eficinetes como quando ele está com sua roupa de herói. Mas não deixe de atacar por causa disso

Golpes e saltos cinematográficos

Como Joe "normal", você ainda pode castigar seus inimigos, mas seus golpes serão mais fracos e mais lentos do que quando você está com a roupa especial. Como os socos não usam Poder VFX, Viewtiful Joe pode acabar com uma multidão inteira sem se preocupar em perder a roupa especial.
Abuse também dos chutes. Joe pode plantar, à vontade, os pés na cara dos inimigos, mas claro, chutará os bandidos muito mais rápido se estiver com a roupa especial. Superchutes não drenam o Poder VFX, portanto, você pode usar bastante o elaborado trabalho de pés de Viewtiful Joe nos grupos inimigos. Use suas pernas também para saltar: Joe pode pular surpreendentemente alto para um cara normal, mas sua roupa elástica faz maravilhas. Como Viewtiful Joe, ele pode pular mais longe e ainda executar um pulo duplo, mudando a direção em pleno ar, tudo sem utilizar Poder VFX.

Outra coisa bem bacana no game são os combos. Como Joe "normal" ou Viewtiful Joe, você pode usar o direcional para se esquivar por baixo do soco de seu inimigo ou pular por cima de seu golpe baixo. Evitando um desses ataques, seu inimigo vai girar e ficar tonto.
É hora de demolir seu alvo enquanto ele está atordoado, mas é mais divertido explorar a confusão dele e conseguir grandes combos.
E se quiser deixar tudo mais bacana, basta usar o poder de desacelerar o tempo: em câmera lenta, um inimigo tonto aparecerá em uma mira rosa. É um sinal para você agir – com qualquer ataque – e desencadear uma reação em cadeia em forma de combo. Depois de acertar o alvo atordoado, todos os alvos próximos também aparecerão, de repente, em sua mira. Quanto mais inimigos você acertar em câmera lenta antes que seu Poder VFX acabe, mais pontos por combo você terá.

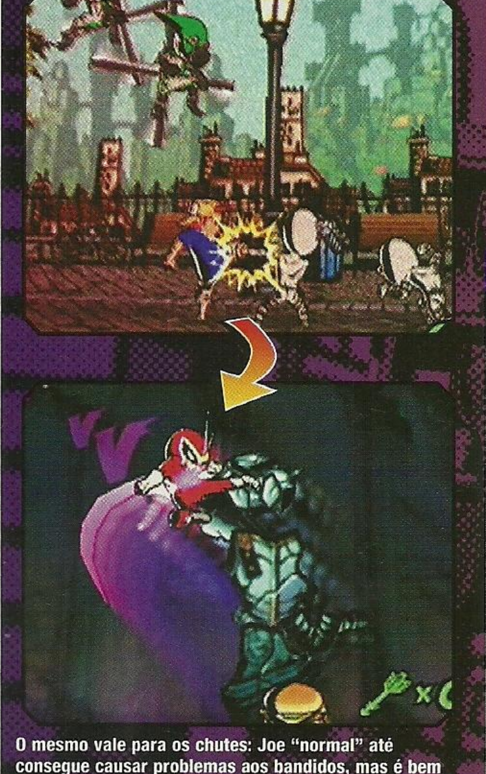




Mesmo em seu estado normal, usando apenas jeans e camiseta (no alto), Joe já pula bastante... mas não é nada se compararmos aos imensos saltos e acrobacias de Viewtiful Joe

Produção de cinema

Não se esqueça de que você está em um filme, por isso, deve satisfazer a platéia com muita ação. Depois de uma cena de combate, você receberá um placar baseado em três fatores que ajudam a determinar se você é um sucesso ou um fracasso de bilheteria.
Joe e Viewtiful Joe dividem o mesmo medidor de vida. Quando um deles toma uma pancada, o medidor de vida sofre um golpe. O Poder VFX energiza algumas habilidades de Viewtiful Joe e dá combustível para os movimentos de esquiva automática no modo câmera lenta.
Você pode aumentar o máximo de seu VFX em uma célula de filme se pegar 50 rolos de filme. VFX alto é a chave para o sucesso. Por fim, há os Pontos-V, que você ganha para cada inimigo que derrota. Em câmera lenta, você pode conseguir combos enormes conectando movimentos que eliminam os inimigos em sua mira.
Você também pode gastar Pontos-V para comprar mais poderes, portanto, explore bastante a câmera lenta.
Claro, a defesa também é importante: complete uma cena sem ser atingido nenhuma vez para ganhar a melhor avaliação – um V de Viewtiful. Ganhar esses Pontos-V é um esporte de contato, portanto, você não será penalizado por socar seus inimigos. Você será prejudicado apenas se eles atingirem você primeiro.
Grandes filmes de ação mantém o ritmo o tempo todo, portanto, seja agressivo ao executar os movimentos e eliminar os bandidos.
Se conseguir uma alta avaliação em todos os três fatores, você ouvirá a platéia delirando.



O mesmo vale para os chutes: Joe "normal" até consegue causar problemas aos bandidos, mas é bem melhor baixar a bota com sua versão heróica



Herói também tem seus itens

Veja o quais você encontra no game e saiba como utilizá-los



Rolo de Filme
Rolos de filme aumentam sua capacidade VFX durante uma fase. Recolha todos os rolos que encontrar e aumentar seu VFX para a luta contra o chefe da fase.



Cheeseburgers
Deve haver algum tipo de molho especial nos cheeseburgers do game. Todo sanduba que você engole recupera seu medidor de vida em uma unidade.



Moedas e Medalhas Ponto-V
Quando derrotar um inimigo, você ganha uma moeda Ponto-V. Depois de completar alguns objetivos importantes, você verá uma enorme medalha que vale muitos Pontos-V.



Frascos de Poder VFX
Quando você derrota inimigos em câmera lenta, eles deixam para trás frascos com um pouco de Poder VFX. Pegue os frascos para prolongar seus ataques em câmera lenta.

Use bem seus poderes

Joe não herda todos os superpoderes do Captain Blue logo de cara. Para conseguir as três maiores habilidades, Joe precisará derrotar, em combate, o espírito do herói em três ocasiões diferentes. Uma vez de posse deles, você poderá alterar o tempo e causar muitos estragos com Joe.

Ao segurar o botão L, você usa o superpoder Slow, e desacelera a ação na tela até o ritmo de uma lesma manca. Você, então, terá mais tempo para pensar sobre quais movimentos executar, quais inimigos atacar e quais combos utilizar. Mesmo assim, você precisa pensar rápido pois seu medidor VFX vai esvaziar na velocidade normal enquanto você joga em câmera lenta. Você também pode usar o poder Slow para solucionar enigmas, como por exemplo, fazer o ônibus em que você está pular por cima de um buraco.

Se não quiser diminuir, acelere! Ao segurar o botão R, você aumentará radicalmente a velocidade. Inimigos terão mais dificuldades para enxergar seus golpes e, além disso, você também poderá executar movimentos com a rapidez de uma metralhadora. O medidor VFX será reduzido enquanto você está com o tempo acelerado, por isso, você tem que usar o poder Mach Speed em rajadas curtas. Você também pode resolver enigmas com o poder Mach Speed – tais como se espremer para escapar de um barril de vinho antes que ele o esmague.

Por fim, o superpoder Zoom In é o último presente que você ganha do Captain Blue, e é também o mais devastador. Com ele, você pode se concentrar em uma pequena área da tela e causar uma precisa explosão de atividade. Você usará o Zoom In para resolver alguns puzzles e para executar alguns dos mais devastadores ataques de Viewtiful Joe. Com ele, você pode subir aos céus em um furacão de energia, e descer com força sísmica. Em combates corpo-a-corpo, o Zoom In vai colocar medo nos corações de muitos inimigos, paralisando-os. Isso é uma enorme vantagem. Ganhe o máximo de Pontos-V que puder. Você os usará para comprar mais poderes, como o diagonalmente diabólico Redhot Kick, o detonante ataque Air Joe e o movimento assassino de chefes Viewtiful Forever. Você também pode obter upgrades irados para seu Mach Speed e armas como o dispersador de multidões Voomerang.

Assim é **Viewtiful Joe**, um game extremamente original, dinâmico e com um visual nunca antes visto em videogames. Vista sua roupa de herói e vá à luta!







Publisher: Capcom
Desenvolvimento: CPS1
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Original, rápido, divertido e com um visual fora do comum: um belo game, com a cara da Nintendo.

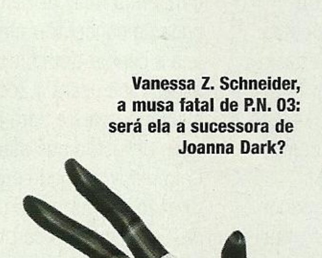


P.N. 03

Acerte o passo com uma agente independente no novo e estiloso game de tiro da Capcom

Corra, dance e grite! Equipada com uma armadura Aegis e muita confiança, a agente independente Vanessa Z. Schneider é contratada para libertar uma colônia dos exércitos robóticos do CAMS, o Sistema de Gerenciamento de Armas Computadorizadas.

Este é o enredo de **P.N. 03**, o novo game de tiro criado pela Capcom que traz intensos combates em inúmeras salas e 11 armaduras diferentes, misturando batidas tecno com levadas dance e um funk nervoso que vão agitar todas as pistas! Prepare-se para dançar!



Vanessa Z. Schneider, a musa fatal de P.N. 03: será ela a sucessora de Joanna Dark?

Conheça sua roupa



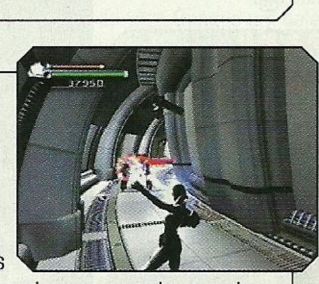
A reluzente armadura Aegis de Vanessa esconde uma tonelada de TNT em um modelito fashion. É parte tanque, parte míssil balístico, parte vestido de gala. Os medidores abaixo mostram as estatísticas de Escudo, Tiro Manual, Automático e Energia da Armadura. Os indicadores laranja representam seus atributos padrão, e o cinza mostra até onde você pode melhorar sua roupa.

Detonando nas pistas



A armadura é ligada diretamente à medula espinhal de Vanessa, permitindo que ela controle todas as suas funções instantânea e uniformemente. Há muito o que aprender sobre o manuseio dessa sofisticada peça. Serão precisos alguns inspirados movimentos de dança para desviar de muitos tiros e driblar os robôs mais impiedosos da Via Láctea. Mas fique tranqüilo, pois suas aulas começam agora.

Dê uma mãozinha



Os raios laser que Vanessa solta de suas mãos podem eliminar até os mais poderosos robôs do arsenal do CAMS. Você pode comprar upgrades de força para o Tiro Manual na loja. Um dedo mais rápido no gatilho é crucial no começo, mas algumas armaduras podem ser melhoradas para ter poder de fogo totalmente automático!



Botando pra ferver

Ela pode estar sempre em menor número, mas os ataques Energy Drive de Vanessa garantem que ela nunca esteja em desvantagem bélica. Utilizando combinações de botões e se valendo de reservas de energia, você pode aniquilar qualquer coisa em seu caminho. Todas as 11 armaduras estão equipadas com um diferente conjunto de Energy Drives, que chegam a um total de 16.



Lute com inteligência

Conheça seus arredores e tire vantagem de elementos do terreno como barricadas, buracos, portas e plataformas. Atire nos inimigos quando eles pararem de atirar ou enquanto eles estiverem indo para longe de você, e abrigue-se onde puder quando eles começarem a cuspir fogo em você. Depois, retribua o carinho...



PRIMA FUSION

Sua primeira armadura, primitiva, porém, muito bem equipada.

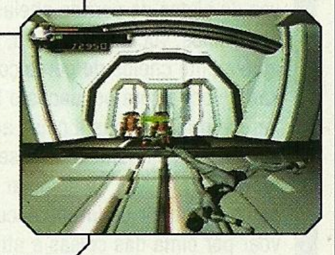
- Escudo
- Tiro Manual
- Automático
- Energia

Não tema os mísseis

Mísseis só podem fazer mal se atingirem você. Ficar parado na frente de um míssil exige nervos de aço, mas tenha calma: espere até que o míssil esteja quase em cima de você, então, aperte L ou R para girar para longe dele com reflexos de gata.









Dance como nunca

Se quiser sobreviver, terá que dançar como se sua vida dependesse disso! Vanessa pode dar estrelas por cima de armadilhas laser ou de uma rajada de balas, ou dar saltos mortais para cima de plataformas enquanto fica de olho nos inimigos à frente.



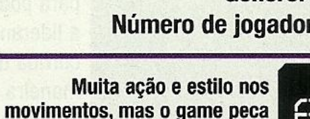
PRIMA BLAZER

Uma armadura otimizada para o ataque, mas que não lhe protege muito

- Escudo
- Tiro Manual
- Automático
- Energia

P.N. 03 é um game exclusivo para o GameCube, e um jogo como você nunca viu antes. A ação rola solta do início ao fim, com muita velocidade e um som animal. Os comandos são bem simples, e você estará dominando todos os estilosos movimentos de Vanessa rapidinho. Prepare-se para dançar muito, enquanto acaba com seu inimigos da maneira mais estilosa e fashion possível!

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1





Shrek Super Party

Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvimento: Mass Media
Gênero: Tabuleiro
Número de jogadores: 1 a 4

Pegue Mario Party, adicione Shrek, o Burro, Lord Faarquad e todos os personagens bacanas daquele filmão da DreamWorks, tire a diversão e tudo o que MP tem de bom, misture e você tem – **Shrek Super Party**, um bom exemplo de como estragar um gênero vencedor. Alguém precisa avisar ao povo da TDK que não basta um monte de minigames sem sentido para fazer um game Multiplayer interessante. **Shrek Super Party** tem poucos personagens (apenas seis), 30 minigames





(poucos prestam) e cinco cenários diferentes, vagamente baseados no filme. Um game assim deveria deixar você com vontade de chamar seus amigos para jogar, mas acredite, você só irá fazer isso se estiver a fim de torturá-los ou se estiver procurando um motivo para que eles nunca mais olhem para você. Com gráficos pobres, jogabilidade confusa e comandos que não respondem direito em minigames mais do que bobos, esta "super-festa" de Shrek é uma tremenda chatice.

Renato Viliegas

Torça para não ser convidado para uma festa assim. 3.0

Charlie's Angels

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Neko Entertainment
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Ação, efeitos especiais e a presença de três belas mulheres foram suficientes para que os dois filmes de As Panteras abocanhassem milhões nas bilheterias. Agora, é a vez da Neko tentar repetir a façanha no mundo dos games. Nas peles das garotas, você deve capturar o gênio que roubou os monumentos mais famosos do mundo. Há problemas: a jogabilidade é ruim e a câmera não colabora. Tudo se resume a lutar contra um vilão após o outro. Ideal para quem quer diversão sem compromisso. Mas cansa rápido.

Michelle Veronese

É tão superficial quanto os dois filmes. Mas bem menos divertido. 5.0

Freaky Flyers

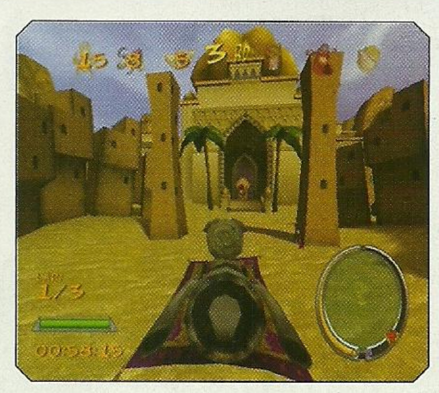
Produtora: Midway
Desenvolvimento: Midway
Gênero: Corrida
Jogadores: 1 a 2

Imagine um jogo de corrida de karts, com todos os elementos típicos do gênero consagrado por jogos como Mario Kart. Mas em vez de pistas de corrida cheias de curvas e obstáculos, você está no céu, em percursos igualmente cheios de percalços. E em vez de karts, você pilota pequenos e bizarros aviões. Parece original, mas a coisa acabou ficando simples e fácil demais. Não se preocupe em tangenciar curvas ou dominar aquela derrapada para fugir de um obstáculo, aqui basta voar por cima das coisas e atirar no que estiver à sua frente. Sim, como em **Mario Kart**, você conta com arminhas engraçadinhas para poder tomar a liderança da corrida de uma maneira não muito esportiva,





mas divertida pra caramba. O melhor do jogo, certamente, são os comandos rápidos e precisos: acaba sendo necessário um pouco de paciência para se pegar o jeito de pilotar as naves, pois tudo é muito sensível. Os ambientes são enormes e cheios de detalhes, o que tem seu ponto positivo e negativo. Ao mesmo tempo em que são cheios de desafios e lotados de atalhos, é tanta coisa na tela que fica complicado saber para onde ir e, o pior, como desviar dos ataques de seus oponentes. E eles não perdoam o fato de você estar na frente deles – a AI é bem desequilibrada nesse sentido. **Freaky Flyers**



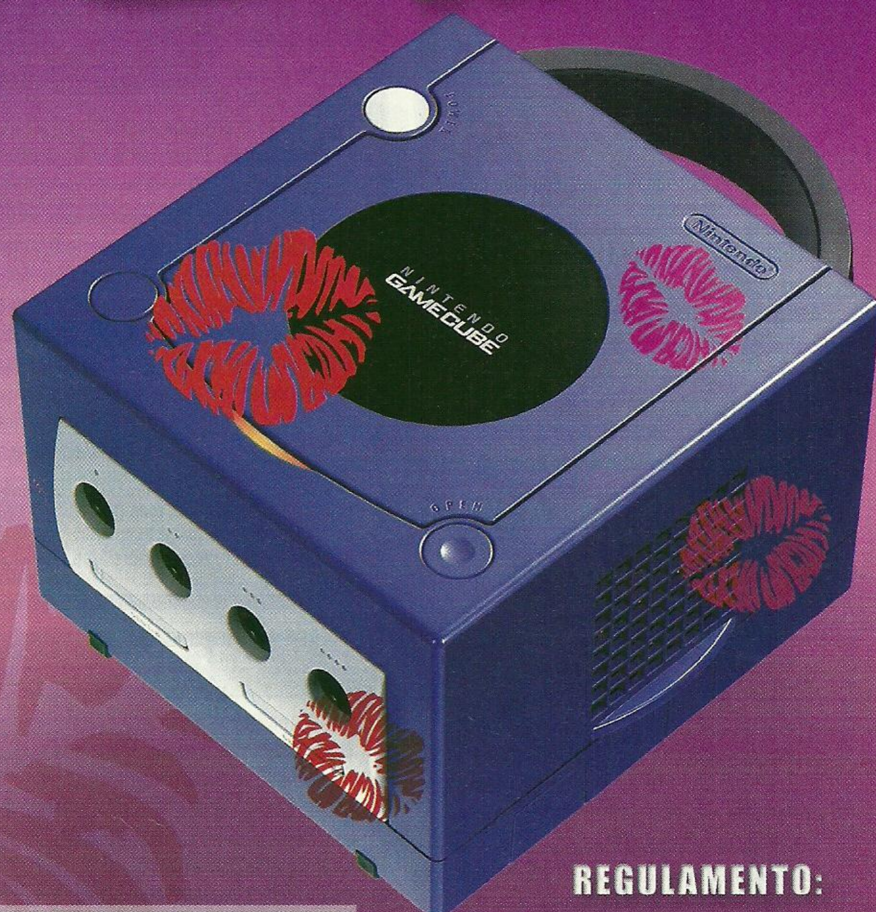
se esforça para não ser mais um clone de Mario Kart, mas, embora tenha alguma originalidade e virtudes, peca em coisas básicas que comprometem o pacote. E não há desculpa aceitável para não haver modo Multiplayer para quatro jogadores. Não no GameCube.

Renato Viliegas

Um bom exemplo de uma idéia bacana que foi mal executada – e que tem uma música horrível como trilha sonora. 6.0



PROMOÇÃO EU AMO A REVISTA Nintendo® WORLD



Envie o cupom abaixo e uma foto provando que você ama a Nintendo e concorra a 4 GAMECUBES



Caixa Postal 07512 CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco / SP

Nome completo:
Idade: Sexo:
E-mail:
CEP: Telefone:( )
Cidade: UF:

Escreva no envelope o nome da promoção.

REGULAMENTO:

1. A Promoção "Eu amo a Nintendo" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World, e será válida de 15/09/03 a 20/11/03.
2. Os prêmios desta promoção são quatro GameCubes. Serão sorteados 2 leitores em outubro/2003 e 2 leitores em novembro/2003.
3. A promoção é válida para todo o território nacional. Os ganhadores receberão os prêmios através do correio. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora, assim como de seus parentes.
4. Para participar, o leitor deverá preencher o cupom completo e enviar uma fotografia provando seu amor pela Nintendo. O leitor, obrigatoriamente, deverá aparecer na foto, podendo enviar quantas fotos quiser, desde que estejam no mesmo envelope. Não serão aceitos cupons incompletos, nem fotocópias.
5. Ao participar da promoção, os ganhadores estarão concordando em ceder à revista o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação.
6. O resultado da promoção será divulgado no site www.gameworld.com.br e na edição de dezembro/2003 da revista Nintendo World. Cada participante pode ganhar apenas um único prêmio.
7. Farão parte da primeira apuração as cartas que chegarem à redação até o dia 20/10/03. As cartas que chegarem após essa data, participarão da segunda apuração que será dia 20/11/03.

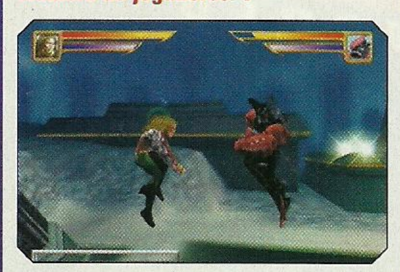


VISITE O SITE:
WWW.GAMEWORLD.COM.BR



Aquaman: Battle for Atlantis

Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvimento: TDK Mediactive
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Nunca fui muito fã do príncipe de Atlântida, e este jogo só confirma o meu bom gosto. **Aquaman: Battle for Atlantis** é um dos piores games que já joguei, só perdendo para o **Superman**, do N64. Os problemas estão em todos os aspectos. O visual até lembra bastante o game do Homem de Aço, com a diferença de ser um pouco melhor trabalhado. O som decepciona e parece ter sido tirado de um filme B de baixo orçamento. Os controles são péssimos e respondem muito lentamente. A câmera é confusa e age por conta própria na hora em que ela mais deveria ajudar (durante os combates). Por falar nisso, as lutas são muito repetitivas. Aperte o botão de soco sem parar para derrotar qualquer adversário, com exceção dos chefes. O herói só executa uma meia dúzia de combos, um ataque especial giratório e tem a ajuda de um animal marinho – ou seja, nada realmente criativo. As missões não ajudam muito. Na maioria das fases, seu objetivo é salvar os habitantes marinhos aprisionados, tarefa das mais entediantes. Se é para jogar um game submarino, prefira procurar por Nemo.

Nicolas Tavares



Enredo ruim, controles horríveis, som horroroso. Este game deveria ter pego carona com o Titanic para afundar. 2,0

Finding Nemo

Produtora: THQ/Disney Interactive
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Incrível como a Disney consegue fazer jogos infantis e agradar a todas as idades. **Finding Nemo** não é uma exceção. O game segue a trama do desenho e até apresenta cenas do filme entre os estágios. O jogo tem muita conversa, o que seria chato se não fosse pelo bom humor do diálogo, mas não é necessário conhecimento de inglês para entender. O som é agradável, porém, repetitivo na maioria das fases. Aliás, repetição não falta, já que todos os estágios têm o mesmo objetivo – que é extremamente simples.

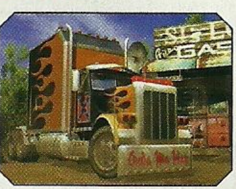
Nicolas Tavares

Curto e simples. Diverte, mas guarde para seu priminho que é louco para jogar no seu GameCube. 6,0



Big Mutha Truckers

Produtora: Empire
Desenvolvimento: Eutechnyx
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1



Você já quis cair na estrada e viajar num caminhão? Não? Mas os malucos que querem sentir o gosto dessa vida têm boas chances de curtir este game. As missões não variam: pegar cargas, viajar e vender o carregamento. Mas não é simples: você precisará exercitar seu lado economista e descobrir modos de ganhar mais (além de ficar atento para não ter a carga roubada). Se quiser, você pode embarcar em perseguições na estrada e até cometer atos de vandalismo. Aqui, a vida de caminhoneiro é bem mais bacana do que na vida real.

Michelle Veronese

A chance de exercitar seu talento de "economista das estradas" faz o jogo valer a pena. 7,5

SX Superstar

Produtora: Acclaim
Desenvolvimento: Climax
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Confesso que jogar **SX Superstar** foi um verdadeiro choque para mim. Não, não estou falando da adrenalina de correr em pistas de motocross, ou da tensão de enfrentar um desafio atrás do outro para fazer seu piloto alcançar a fama e ter emoções (que por sinal, você não vai sentir neste game). **SX** me deixou em choque por ser um jogo monótono, óbvio e extremamente irregular – características que, de forma alguma, esperava encontrar num game da Climax. Mas vamos aos detalhes: o game tem gráficos lavados, controles duros, pistas irregulares e desafios de envergonhar até os piores pilotos de motocross. Acredite, você não precisa ser nenhum superpiloto para vencer as corridas. Como se não bastasse, a dublagem é fraquinha e a trilha sonora dá nos nervos. Quer dizer que o game não tem salvação? Bem, se você é um fanático pelo modo Career e não se incomoda com esses detalhes, até poderá se divertir comprando motos, descolando patrocínios e saindo com novas namoradas a cada temporada. Mas não espere mais que isso.





Michelle Veronese

Controles ruins, gráficos toscos, desafios ridículos... você tem motivos de sobra para não jogar. 3,5



Fantasia onde quer que a realidade o leve.



Bem vindo ao mundo mágico de Ivalice. Use espadas, magias, feitiços ou qualquer tática que puder para voltar à realidade. Isso pede estratégia e tempo. Ainda bem que tudo cabe no seu bolso









Final Fantasy Tactics Advance

E se você pudesse entrar em seu jogo favorito... você voltaria para o mundo real?

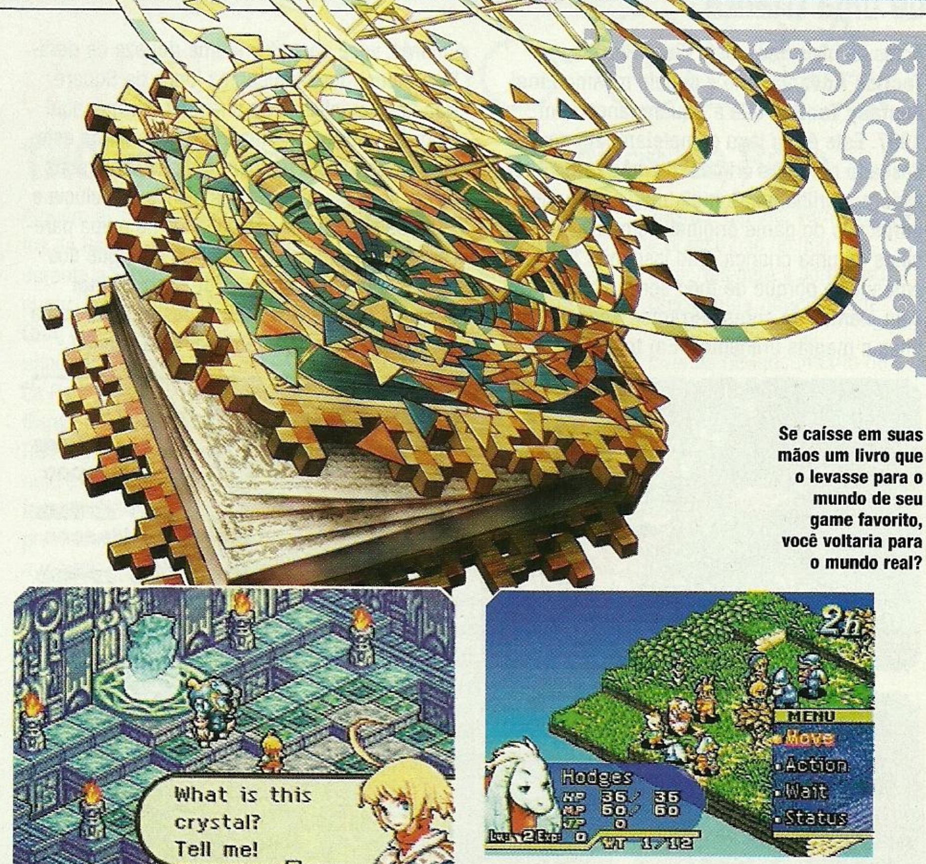
Por Eric Araki

Responda a esta pergunta: como num passe de mágica você acordasse dentro do mundo de seu jogo favorito, gostaria de retornar ao mundo real? Imagine-se dentro do Mundo dos Cogumelos, sendo capaz de saltar como um louco, cavalgar em dinossauros e encarar monstros gigantescos de frente. Ou então, pense num mundo fantástico, onde você pudesse usar machados e habilidades para detonar lobos de gelo enquanto constrói armas no seu tempo livre. E o melhor de tudo, seus melhores amigos do mundo real também estão neste mundo. Você realmente gostaria de voltar? É claro, nessas condições, ninguém gostaria.

Exceto um garoto chamado Marche – o herói do novíssimo **Final Fantasy Tactics Advance** para GBA.

Cuidado com o que você deseja!

Marche é uma criança acanhada que acabou de se mudar para a cidade interiorana de St. Ivalice,e deixou todos os seus amigos para trás por causa da doença de seu irmão.
Até que, de um dia para o outro, ele se vê transportado para o mundo do seu game favorito, Final Fantasy. Seus novos amigos de escola, Mewt e Ritz, foram trazidos também. Mas Marche é o único que quer voltar ao mundo real. E não é para menos. Ritz é brigona e mandona, o tipo de menina que está longe de ser popular na escola. Mewt então, é um caso perdido. O garoto perdeu a mãe muito cedo e seu pai vive desempregado, envolvido com pessoas perigosas para conseguir dinheiro. Por isso mesmo, Mewt vivia fechado em seu mundinho de livros, conversando com seu ursinho de pelúcia – motivos suficientes para que todos na escola o transformem em motivo de piada.
E é aqui que entra a grandiosidade do toque SquareEnix no enredo de **Final Fantasy Tactics Advance**, que prenderá você até o final. Os garotos desejavam tanto que um mundo como o de **Final Fantasy** fosse verdadeiro que isso se tornou realidade. Mais ainda: o mundo se moldou aos seus desejos. Lá dentro, Marche é um guerreiro brilhante, bravo e famoso. Ritz é a líder de um bando de guerreiros fortes e audazes, como ela. E Mewt jamais perdeu o carinho da mãe e nunca foi alvo de brincadeiras maldosas, pois todos se ajoelham diante dele. Ele é o sucessor do trono de Ivalice, e sua palavra é a lei. Se não o fizerem, sua tropa de juízes executa a punição.
Se o mundo virtual é assim tão "perfeito", por que então Marche quer tanto sair dele? Essa é a resposta que o jogador encontrará de forma surpreendente.



Se caísse em suas mãos um livro que o levasse para o mundo de seu game favorito, você voltaria para o mundo real?







Missão impossível

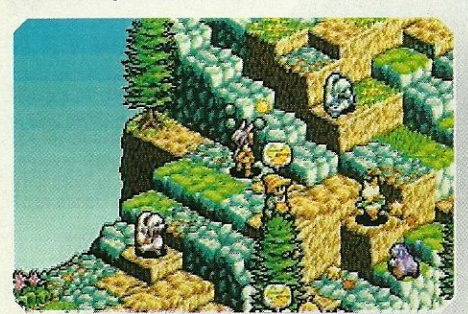
Mais de 300 desafios em um só game

FFTA pode ter pouco mais de 20 missões realmente obrigatórias, mas conta com um sistema de missões paralelas extremamente vasto: o jogo conta com mais de 300 missões a serem concluídas!
As missões são divididas em tipos. As de conquista de território (indicadas por uma bandeira) são as que você liberta certas áreas do domínio de outros clãs. As de combate (espada) exigem que você vença um combate ou cumpra um que envolva lutar contra outras forças. Nas de despacho (pergaminho), você deve escolher um membro de seu time e enviá-lo para cumprir a missão. Escolha apenas os personagens que estiverem saltando na tela de seleção, pois eles têm maiores chances de realizar a tarefa com sucesso. Já os desafios de clãs (marcados por um escudo azul) são batalhas a serem travadas com clãs desafiantes. Fique atento aos requerimentos da missão e para o tempo que estas ficam disponíveis. Algumas missões exigem itens especiais conseguidos somente em trabalhos anteriores, ou mesmo determinadas profissões e níveis de Clan Skills. Quanto ao tempo, a grande maioria fica disponível indefinidamente, mas algumas exigem que você as cumpra em um determinado número de dias.



O mundo pelos olhos de uma criança

Antes de mais nada: este **Final Fantasy Tactics Advance** não é aquele mesmo **Final Fantasy Tactics** que a Square lançou em 1997. Este é um jogo completamente novo, baseado no game original de uma forma inovadora e brilhante. Como? Imagine o enredo intrincado do game original visto através dos olhos de uma criança. Dito isso, não fica difícil entender o porquê de tudo ser tão colorido, com plantas de cores berrantes, roupas estranhas e magias brilhantes. Em todos os lugares, você encontrará uma riqueza de detalhes monstruosa, típica dos jogos da Square. Não fica complicado de entender por que aqui ninguém morre, não importa o quão ferido esteja. Fica bem claro também o motivo das raças terem apenas um sexo, dos bichos de pelúcia e lagartos falarem, das localidades no mapa parecerem brinquedos de montar ou o porquê dos juízes parecerem diretoras de escola. **Final Fantasy Tactics Advance** é, basicamente, uma história complexa contada por uma criança.









Mesmo sendo uma versão simplificada do Final fantasy Tactics original, FFTA tem um enredo magnífico e cativante, que não vai deixar você parar de jogá-lo tão cedo.

Uma nuvem negra sobre Ivalice?

Ao mesmo tempo que o prisma infantil é um dos maiores trunfos de **FFTA**, ele também é o único fator que impede o jogo de receber uma nota máxima. Vendo tudo através dos olhos de uma criança, você notará uma certa falta do refinamento típico dos games do gênero. Este Tactics é simples e rápido, talvez até demais. No total, são pouco mais de 20 missões essenciais para se terminar o jogo – o que é compensado pelos mais de 300 objetivos paralelos. Você não pode contratar guerreiros para o seu clã, quanto menos nomeá-los como quiser. Você não pode nem mesmo escolher o sexo dos personagens. Humanos são sempre andróginos (você ficará na dúvida se uma classe é masculina ou feminina), Nu Mous, Moogles e Bangaas são sempre machos e Vieras sempre fêmeas. Isso deixará frustrado quem gostava da personalização do game original. Até o sistema de combate está muito simplificado. As magias só evoluem em poder, e não em área de ataque. Por mais poderoso que seja seu encantamento, ele nunca vai atingir mais de cinco inimigos simultâneos. Além disso, as Cartas, que deveriam ser o maior trunfo do game (veja quadro) só funcionam contra você. Não importa se o seu oponente recebe 200 cartões amarelos: eles jamais vão para a cadeia, o que anula um grande número de estratégias que poderiam ser utilizadas.

A origem de tudo

Os clássicos que inspiraram Final Fantasy Tactics Advance

Final Fantasy Tactics foi um dos maiores sucessos da Square em 1997. O game foi desenvolvido pela equipe de produção de outro clássico dos games de estratégia, **Tactics Ogre**, e conquistou uma legião de fãs. Ele trazia mais de uma dezena de profissões para os personagens, milhares de itens e habilidades diferentes, e um sistema de jogo que foi copiado por todos os títulos que vieram em seu embalo. Até hoje, **FFT** permanece popular entre os fãs de RPG e estratégia. O motivo? Um enredo primoroso e profundo, daqueles que fazem com que você queira jogá-lo e que jamais termine. A história era conduzida de forma magnífica, com amigos se tornando inimigos na busca pelo poder, perseguições religiosas e inquisidores assassinos. **FFT** não é melhor nem pior que **FFTA**. Ambos são jogos diferentes, unidos por um nome e por uma grandeza épica que há muito não se via no gênero.

A arte de dominar novas técnicas

Aprenda com seus próprios equipamentos



FFTA adota um sistema de aprendizado de técnicas diferente. Algumas armas permitem que você use certas técnicas especiais, como soltar golpes a longa distâncias. Sem a arma, você deixa de soltar estas habilidades. Entretanto, enquanto você estiver com esse equipamento, uma barra de aprendizado aparecerá em sua tela de Abilities. Se a barra se encher e a palavra Master aparecer ao lado do nome da técnica, seu personagem terá aprendido este poder e poderá usá-lo mesmo vestindo outros equipamentos. As barras sobem apenas ao final de cada batalha, com a quantidade de AP (Ability Points) que você recebe. Algumas vezes você será obrigado a usar armas mais fracas para aprender certas técnicas poderosas. Você pode conferir as Abilities que cada equipamento ensina pressionando o botão R sobre elas. Lembre-se que algumas habilidades podem ser aprendidas apenas por determinadas classes.



Não se engane com o rosto feminino: Marche é um poderoso guerreiro

Jóias de brilho raro

Por mais que muitos torçam o nariz pela falta de fidelidade com o game original, **FFTA** foi uma jogada de mestre da SquareEnix. Se amou a primeira versão, vai encontrar tudo o que marcou você. Elmdor, Celia e Lede estão no jogo. As invocações, a sensação de enfrentar um poder que rege o mundo com punho de ferro, as famílias separadas por perseguições e a amizade incontestável, também. Cid também é o ser humano mais próximo de um deus. A versão **Advance** pode ter suas pequenas falhas, mesmo assim é uma obra-prima que vai fazer com que os marinheiros de primeira viagem não consigam parar de jogar. Mais que isso, ele ainda deixará apaixonados os fãs da versão original, que vão querer saber mais e mais das semelhanças, diferenças, e pontos fortes e fracos. Este é daqueles jogos que você precisa comprar duas cópias. Uma para jogar, e outra para colocar em uma moldura na parede.

Eu sou a lei

O que pode e o que não pode

O elemento mais inovador de **FF Tactics Advance** é sem dúvida o Judge Points System. Em Ivalice, o que a realeza decidir é lei e deve ser cumprido. Nas batalhas isso não é diferente. Em determinadas áreas, você é proibido de usar magias do Trovão, por exemplo. Em outras, não é permitido o uso de espadas, magias de cura ou causar danos acima de um determinado valor. Você pode conferir as leis de cada área pressionando o botão Select antes de cada combate. É sempre bom saber quais regras vigoram no local em que você vai batalhar, para não ser pego de surpresa por alguma lei e acabar sendo punido. Isso mesmo, punido. Se você violar uma regra, um juiz executará sua sentença. A cada infração (que você pode conferir na tela de regras), você recebe um cartão amarelo. Dois cartões desses garantem a você uma temporada na cadeira de Sprohm. Se um personagem seu for preso, além de pagar uma taxa ao final do combate – seja com cartas, seja com grana ou itens –, você será obrigado a ir até Sprohm e pedir perdão diante de toda a corte. Eu, hein?

Se você infringir as leis durante uma batalha, seu personagem será mandado para a cadeia

Se você gosta de menininhas meigas e delicadas, NÃO se aproxime de Ritz...

As cinco raças que fizeram o mundo

Quem são os habitantes de FFTA

O game apresenta cinco raças distintas. Cada uma possui suas profissões, com diferentes habilidades e funções. Para liberar as profissões avançadas, você precisa ter aprendido um certo número de habilidades de ação – ensinadas por meio de armas – nas profissões exigidas. Por exemplo, para se tornar um Illusionist você precisa ter aprendido três magias de White Mage e cinco de Black Mage. Confira as raças e profissões disponíveis.



Humanos

Estes você já conhece. Nosso mundo está povoado deles há alguns milhões de anos, certo? Aqui, os humanos são a raça com maior número de profissões e com Status melhor balanceado. Eles podem ser ágeis como Vieras e resistentes como Bangaas.



Profissões:

Soldier: inicial
Paladin: aprenda duas A-Abilities de Soldier
Fighter: aprenda duas A-Abilities de Soldier
Thief: inicial
Ninja: aprenda duas A-Abilities de Thief
White Mage: inicial
Black Mage: inicial
Illusionist: aprenda três A-Abilities de White Mage e cinco de Black Mage
Blue Mage: aprenda uma A-Abilitiy de White Mage e uma de Black Mage
Archer: inicial
Hunter: aprenda duas A-Abilities de Archer

Viera

Imagine uma raça formada apenas por mulheres, altas, bonitas, de corpo escultural e, melhor de tudo... com orelhas de coelho. Elas são ótimas arqueiras por poderem se mover a uma distância bastante grande.

Profissões:

White Mage: inicial
Fencer: inicial
Shaman: aprenda uma A-Abilities de White Mage e uma de Fencer
Red Mage: aprenda duas A-Abilities de Fencer
Summoner: aprenda duas A-Abilities de White Mage e duas de Shaman
Assassin: aprenda duas A-Abilities de Shaman e uma de Sniper
Archer: inicial
Sniper: aprenda duas A-Abilities de Archer



Evoluindo com os Clan Skills

A experiência de que seus heróis precisam

Não são apenas os seus personagens que evoluem. Ao final de cada missão, seu clã também recebe uma quantidade de experiência. Esses pontos de experiência ajudam a evoluir seu grupo, que também ganha níveis e habilidades. As habilidades têm diferentes funções. Algumas missões exigem um nível mínimo de perícias de Combat e Explore de seu clã. Quando certas Skills chegam a níveis mais elevados, você começa a receber itens exclusivos também. Metalurgy, por exemplo, vai lhe render uma armadura a cada nível elevado em partes mais avançadas do jogo. Já o Clan Level representa o prestígio e a fama de seus homens. Com um nível alto de clã, as lojas o reconhecerão e concederão descontos e ofertas de armas especiais. Isso também influi na frequência com que novos recrutas se oferecem para se unir a você. Quanto maior, melhor.



Bangaa

Imagine lagartos com anabolizantes e você terá os Bangaa. Eles são extremamente fortes, resistentes e rústicos. Por isso mesmo, são também a raça mais lenta do game. A única de suas profissões que tem alguma velocidade é o White Monk.

Profissões:
Warrior: inicial
Dragon Knight: aprenda duas A-Abilities de Warrior
Guardian Knight: aprenda duas A-Abilities de Warrior
Gladiator: aprenda duas A-Abilities de Warrior
White Monk: inicial
Bishop: aprenda duas A-Abilities de White Monk
Templar: aprenda duas A-Abilities de White Monk





Nu Mou

São coelhos/ursos/coisas peludas com grandes poderes mágicos e mentais são capazes de varrer um mapa inteiro com suas magias. Mas basta uma boa espada Bangaa para derrubá-lo. Mantenha-os na retaguarda.

Profissões:
White Mage: inicial
Black Mage: inicial
Illusionist: aprenda três A-Abilities de White Mage e cinco de Black Mage
Time Mage: aprenda cinco A-Abilities de Black Mage
Alchemist: aprenda três A-Abilities de White Mage e cinco de Black Mage
Beastmaster: inicial
Morphist: aprenda cinco A-Abilities de Beastmaster
Sage: aprenda três A-Abilities de White Mage e duas de Beastmaster

Moogles

Se você é veterano da saga de FF, certamente conhece esses aqui. Se não, imagine camundongos fofos e de nariz cor-de-rosa que terminam todas as suas frases com a palavra "kupo". Eles são os mais ágeis do mundo de Ivalice e podem resultar em ótimos ladrões.

Profissões:
Black Mage: inicial
Time Mage: aprenda cinco A-Abilities de Black Mage
Animist: inicial
Moogle Knight: aprenda uma A-Abilitiy de Animist
Gunner: aprenda uma A-Ability de Animist
Thief: inicial
Juggler: aprenda duas A-Abilities de Thief
Gadgeteer: aprenda duas A-Abilities de Thief

Cartas na mesa

Quebrando todas as regras de FFTA



Claro que com essas regras abusivas, o povo não ficaria quieto. Os sábios de **FFTA** desenvolveram as Law Cards e Anti-Law Cards para combater o poder dos juízes. Essas cartas adicionam ou removem determinadas regras implantadas nas regiões em que você combaterá. Nem é preciso dizer que você logo colocará as mãos em algumas dessas maravilhas, certo? Você pode usar as cartas de várias formas diferentes, podendo até mesmo virar um jogo. Aquele Gladiator vai atacar seu mago semimorto com sua Greatsword? Use uma Law Card "Greatsword Forbidden" e ele pensará duas vezes se atacará ou não. Você quer usar um golpe de vento, mas as regras locais não permitem? Basta anular alguma delas com uma Anti-Law Card. As opções são várias.

Abrindo o mundo

Como explorar o mapa e ganhar itens



Quando você chegar a Ivalice pela primeira vez, haverá apenas uma cidade chamada Cyril. À medida que você avança no jogo, cumpre novas missões e escuta rumores no bar, você receberá "partes do mundo", algo como peças de quebra-cabeças. Cada peça representa uma área a ser explorada no jogo, que você poderá encaixar em qualquer ponto não-ocupado do mapa. Dependendo da posição de uma nova peça em relação às já existentes, você ganha um item diferente. Tente variadas formas de montar seu mundo para encontrar relíquias!



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: SquareEnix
Gênero: RPG/Estratégia
Número de jogadores: 1 a 2

Só não é perfeito pela falta de opções de personalização. Ainda assim, você não pode deixar de jogar.





Pokémon Pinball

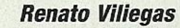
A evolução natural do sucesso para Game Boy Color



Depois do lançamento das versões **Ruby & Sapphire**, já estava na hora de termos os tradicionais games relacionados à nova coleção de monstrinhos. Mas enquanto Pokémon Colosseum não chega ao GameCube, o jeito é ir se virando com o Game Boy Advance, que acabou de receber **Pokémon Pinball**, com seu devido upgrade para os novos **Ruby & Sapphire**.
A primeira coisa que deve ser dita sobre o game é que, assim como o primeiro **Pokémon Pinball** (para GBC), não é um jogo apenas para fãs dos monstrinhos. Muito pelo contrário, trata-se de um belíssimo game de pinball, muito divertido, simples e viciante. As duas pistas (Ruby e Sapphire) são cheias de atrativos, passagens secretas e muita coisa que precisa ser feita em seqüência para liberar novas passagens e bônus. Nada muito difícil, mas um pouco de habilidade com os flippers é fundamental para jogar a Pokébola nos lugares certos e conseguir apanhar todos os monstrinhos.
Há duas maneiras de conseguir os Pokémon: uma é a "tradicional", já conhecida na versão para GBC: você deve acessar uma rampa três vezes, encaixar a Pokébola em um certo local, bater nos bumpers para revelar a criaturinha e, finalmente, acertá-la três vezes com a Pokébola. Trabalhoso? Pois esta versão **R&S** dá a você a alternativa de chocar os ovos Pokémon e liberar o bicho pela mesa, pronto para ser apanhado por sua Pokébola. Duas pancadas bastam para capturá-lo.
Outra novidade é o PokéMart. Ao acertar certos pontos da mesa, você ganha moedas, que podem ser gastas nesse mercado (depois que você libera o acesso a ele, também acertando alguns lugares específicos). Lá, itens como bolas extras, acesso às fases-bônus e multiplicadores de pontos estão disponíveis para "venda". Gastar bem suas moedas pode mudar o rumo de uma partida.
Existem 200 bichos no game e, como é tradicional em jogos Pokémon, alguns você só apanha na mesa Ruby, outros, só na Sapphire. E conectando dois GBAs, você troca seus recordes com um amigo, que pode até ajudar a apanhar aquela criatura que você não consegue: trocando os arquivos de suas Pokéagendas, os monstrinhos que seu amigo tem (mas você não) vão aparecer com mais freqüência nas suas partidas. Assim é mole pegar todos, não?






Renato Viliegas





Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak
Gênero: Pinball
Número de jogadores: 1

Divertido e viciante, é um belo jogo Pokémon para quem não suporta o Pikachu.


8.0

A definição de velocidade.

O chão apenas segura você. F-Zero GX:
Corra por vinte pistas que desafiam a gravidade
a velocidades absurdas. Esse é o futuro das corridas.











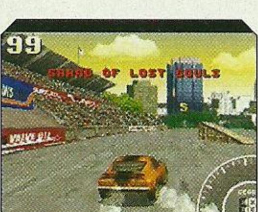




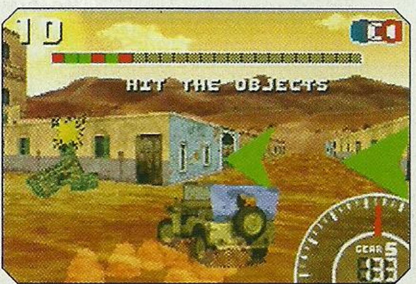
Stuntman

Produtora: Infogrames
Desenvolvimento: Velez & Dubail
Gênero: Corrida/Ação
Número de jogadores: 1

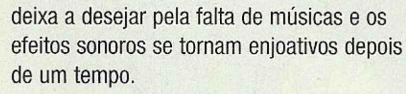
O que fazer pra descolar uma grana dirigindo? Corridas? Passageiros? Nada disso! A melhor coisa é trabalhar como dublê! Em Stuntman, o jogador participa de filmagens enquanto realiza manobras arriscadas dirigindo feito louco pelos mais diversos cenários, como estradas movimentadas, montanhas cobertas de neve e cidadelas no deserto. Enquanto o diretor grita ordens como "curva de 90º!" ou "saltar", você deve correr para cumprir os objetivos dentro do tempo estipulado para a cena. Existe ainda o modo Arena, com as opções Precision Test e Jump Test, nas quais o jogador deve correr contra o tempo pra realizar a seqüência de manobras.



O melhor é que esse modo permite disputas Multiplayer através do Cabo Link. Sem dúvida, é divertido e



emocionante. A parte técnica fica à altura. Os gráficos trazem efeitos 3D e ficam excelentes na telinha do GBA. Pena que o som deixa a desejar pela falta de músicas e os efeitos sonoros se tornam enjoativos depois de um tempo.



JP Nogueira



Chega a ser viciante, apesar de alguns problemas nos gráficos e o som pouco criativo.



8.0

Sheep

Produtora: Empire Interactive
Desenvolvimento: Capcom/Mind's Eye
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1



Existem jogos que surpreendem a gente. Se você jogar **Sheep**, prestar atenção aos gráficos minúsculos e escutar a música cheia de "bééés"dos carneirinhos, vai achar que este é um daqueles games para se matar tempo na sala de espera do dentista. Mas depois de começar a jogar, pode acabar viciado. Você é um cão pastor que deve levar carneiros por campos cheios de obstáculos perigosos. Ele pode latir para eles se manterem no grupo ou até carregá-los de volta. Há ainda um modo "teatrinho" de rolar de rir.

Juliana Fernandes

O jogo é bonitinho e viciante no começo, mas logo você enjoará dos carneirinhos minúsculos e teimosos.

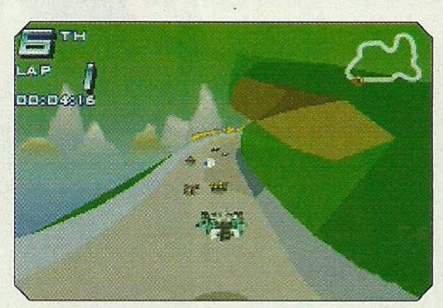


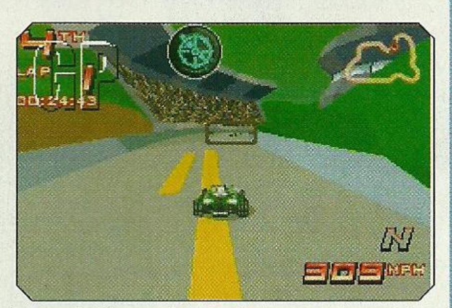
6.0

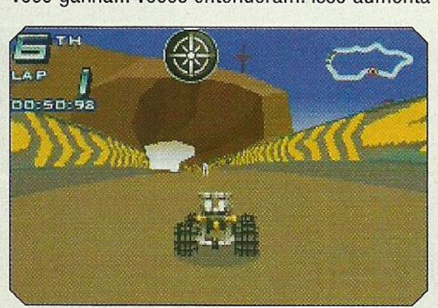
Lego Drome Racers

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Mobius Entertainment
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4

Os brinquedos da linha Lego não param de chegar às lojas. Nos games, é a mesma coisa. Este novo jogo de corrida parece uma reprise de **Mario Kart**. Até aí, tudo bem. A diferença é que este é um jogo Lego, então, seu carro deverá ser montado... por você mesmo. O esquema é simples: quanto mais corridas se ganha, mais peças você consegue para melhorar o seu carro; quanto melhor o seu carro, mais corridas você ganha; e quanto mais corridas você ganha... vocês entenderam. Isso aumenta muito o fator Replay, já que você sempre vai querer montar um carro melhor para vencer seus amigos no Multiplayer. Os gráficos lembram antigos jogos de corrida em 3D, mas é bem colorido e animado. Outra grande sacada é a bateria interna do jogo que, além de salvar seus carros personalizados, grava também as novas modalidades de jogo que você habilita no modo Championship (como por exemplo o Time Killer e o Drag Race). A dificuldade do jogo é considerável já que os seus rivais podem agir de maneira imprevisível e até copiam as táticas que você usa. Corra atrás se curtir corridas de kart.









Nicolas Tavares

Bom jogo, com um ótimo fator Replay, mas com gráficos pouco detalhados. Alugue em vez de comprar.



7.5



Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

A matadora de vampiros volta à caça nos games. Sua missão é impedir que a entidade Darkhul King fuja da dimensão para a qual foi banida. Para acabar com o perigo, Buffy conta com golpes e armas que podem ser combinadas. As músicas são sombrias, mas não chegam perto das apresentadas em **Castlevania**. Alguns detalhes, como a interação da personagem com os cenários, tornam o game mais interessante. Infelizmente, não há opções extras, então, é o tipo de game que vai para gaveta depois de terminado.



JP Nogueira

Se o restante do game fosse tão bom quanto as cenas entre as fases... E cadê as opções extras?



Shrek: Reekin' Havoc

Produtora: TDK
Desenvolvimento: Tose
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Shrek já apareceu duas vezes no GBA e, em ambas, decepcionou. Esta terceira aventura prometia ser melhor, mas era papo furado. É possível controlar tanto o ogro quanto a princesa Fiona (na verdade, o game obriga você a jogar com eles, um em cada fase). Por ser um jogo de plataforma com visão lateral, você só precisa seguir em frente, batendo em tudo o que surgir. No final, a missão é acabar com o fantasma do príncipe Faarquad, que está possuindo as criaturas dos contos de fada. Alguns jogos deveriam manter-se inéditos. Este é um deles.



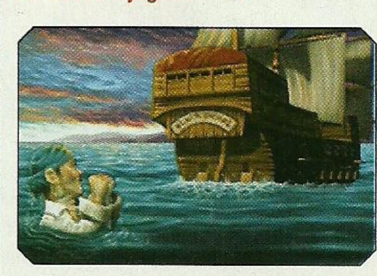
Juliana Fernandes

Já existem dois jogos de Shrek, e ambos conseguem ser tão ruins como este.



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvimento: Pocket Studios
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Baseado no filme homônimo, o game coloca você no papel de Jack, a bordo do navio Black Pearl. Após um motim, o cruel capitão Barbossa ordena que você seja lançado ao mar. E assim começam as aventuras do jovem pirata, com direito a tesouros escondidos, brigas, fama e... mortos-vivos!

À medida que se avança nas mais de 20 fases, dois estilos de ação se revezam. O primeiro é o de exploração, no qual Jack deve investigar o cenário e encontrar itens, além de combater vilões com sua espada. O segundo acontece no mar, no comando de um navio que deve eliminar outras embarcações, ou simplesmente viajando para locais diferentes em busca de riquezas.

Ao contrário do filme, os gráficos trazem um clima leve e bem caricato. As músicas e efeitos sonoros reforçam muito bem essa característica. As animações de personagens são meio esquisitas (Jack corre com pernas abertas!), porém, os cenários são bonitos e bem detalhados. Pena que os sistemas de batalhas sejam simples demais e façam o game perder a graça ao longo do jogo.

JP Nogueira



Tem muito potencial. Pena que não foi aproveitado como deveria.



Monster Truck Madness

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Tantalus
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1

Em jogos de corrida, geralmente o objetivo é desviar de obstáculos enquanto se disputa o lugar mais alto do pódio. Mas e se o piloto estiver no comando de um "monstro" com rodas gigantes e o motor urrando? Monster Truck Madness dá esse poder ao jogador!

No controle desses veículos assustadores, sua menor preocupação será desviar dos objetos que aparecerem no caminho. À medida que eles são devidamente destruídos, uma barra vai se enchendo na tela. Quando ela atinge o máximo, o modo Rampage é ativado. E haja braço para controlar tanta velocidade enquanto os adversários comem poeira!

O game oferece alguns itens que permitem acelerar, melhorar o controle nas curvas e até mesmo explodir os adversários. Existem também três modos de câmera: um mantém a visão atrás do carro, outro é aéreo e o terceiro é em primeira pessoa. Se ganhar várias corridas, são liberados pistas e novos carros.



Há uma boa variedade nas opções, já que cada cenário tem características próprias e veículos melhores surgem a todo tempo.

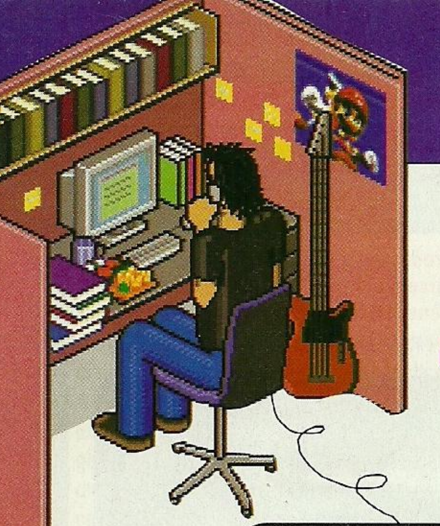
É divertido observar os carros ficando cada vez mais estraçalhados. Os gráficos são detalhados, mas existem problemas, como sprites que aparecem antes da hora. A trilha sonora é divertida, mas quando a ação toma conta, só se escuta a barulheira dos carros. Se houvesse opção para dois jogadores, seria melhor.

JP Nogueira

Yeeeeeah! Seria muito legal fazer tudo isso em um modo Multiplayer!

7.0

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella





Feliz aniversário!

Cinco anos, 61 edições, um monte de histórias para contar...

Como estavam as férias, Rochinha? Londres continua fria e nevoenta?

Correu tudo bem. Mas nada se compara ao Brasil... principalmente no mês de aniversário da **Nintendo World**! Cinco anos! Parece que foi ontem! Você lembra como foi?

Ô, se lembro... uma redação apertadíssima que mais parecia uma sauna, pouca gente pra dividir o trampo, uma correria desenfreada... e até os videogames da moda eram outros!

O N64 estava quase no auge... o GBC estava só aparecendo. Só se falava em **Zelda: Ocarina of Time**, **Banjo-Kazooie**... e **Pokémon** ainda era um mero palavrão no Brasil. E eu era um ex-Powerline sem experiência nenhuma com revistas, quanto mais de games.

Mas enfim, tudo o que é muito bom merece ser melhorado. Veja o caso da **Nintendo World**. A revista tá muito boa! E parece que os leitores curtiram este nosso papo N aqui no final. O que será que a gente vai aprontar daqui a cinco anos?

Eu não faço idéia, Trivas. Mas espero que os games sejam ainda melhores... Estou meio nostálgico hoje. Estou me lembrando de umas coisas engraçadas que aconteceram nesses cinco anos de revista. 61 edições, não é nada mole! Lembra as 1.999 dicas da edição 5?

Quem esquece? Foi muito punk arranjar tantas dicas... e foi mais punk ainda contar e recontar tudo depois! Uma trabalheira danada...
Um lance que não vou esquecer nunca é aquela capa lindona da edição 13, toda prateada. Essa revista vendeu tanto que hoje é uma raridade! Está esgotada! Sem falar da edição 26, para o qual fizemos duas capas diferentes!

Acho que fomos a primeira revista de games a fazer algo assim... foi um sucesso! Me lembro também do sorteio da promoção Pokémon! Carregamos mais de 80 mil cartas para a garagem da editora e sorteamos ali mesmo, com todo mundo olhando! Nunca vi tanto papel junto em um mesmo lugar.

Isso porque você nunca entrou no meu banheiro... ha, ha, ha! Bom, deixa pra lá...
E as nossas coberturas da E3 hein? Só jogando os melhores games do mundo, aqueles estandes gigantescos, mulheres lindas dando brindes... sem falar das festas da Nintendo, cheia de comes e bebes e shows até altas horas!

Você lembra aquela vez que tivemos uma conversa de pé-de-ouvido com o Miyamoto? E ele ainda fingia que não sabia falar inglês... mas o cara é pura simpatia, gente finíssima. A E3 é perfeita para conseguirmos essas coisas legais!

Não há nada melhor que trampar na **Nintendo World**, meu velho. Isso sim é trabalho! Fazer esta revista todo mês dá gosto! Chegar a cinco anos não é fácil, mas ainda bem que a Nintendo não pára de lançar jogos maravilhosos para deixar nossa vida mais feliz. Diz aí? Nós merecemos!
Feliz aniversário e muitos anos de vida para a nossa **Nintendo World**!

Falou e disse, Trivas! A festa é nossa e de todo mundo! Vamos comemorar!

TOP 5

Todo mundo tem segredos, mas a equipe da Nintendo World guarda alguns bem cabeludos! Revelamos os cinco piores só para você:

1 Nosso ex-editor-chefe Odair Braz Junior (hoje editor do www.gameworld.com.br) não tem nem GameCube, nem GBA em casa (ele só joga na redação da NW!).

2 Depois de fazer o amaldiçoado detonado de Eternal Darkness, o Trivella levou o game a um pai-de-santo, para tirar os maus espíritos.

3 E ele escreveu aquela matéria sobre Conker's Bad Fur Day durante três dias, sem dormir, para tentar entrar na pele do personagem principal.

4 Os Nintendo 64 e os cartuchos da redação estão perdidos pelos cantos editora desde 2002. Ninguém sabe onde estão guardados.

5 É o Pablo quem responde às cartas do N-Mail. Na verdade, é o Trivella. Mentira, é o Junior. Pensando bem, é o Eric. Melhor deixar pra lá...

Mega Promoção
Dia das Crianças

NC games

www.rtotu.cjb.net

Nintendo 64
Jogos Originais de ~~R$ 189,00~~ por **R$ 99,00**

mega promoção • dia das crianças • mega promoção • dia das crianças


Banjo Kazooie


Star Wars Episódio I Battle for Nabbo






Conker's Bad Fur Day


Hey You, Pikachu

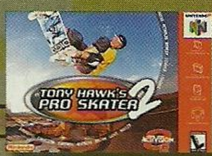

Mickey's Speedway USA


Ogre Battle 64


Perfect Dark

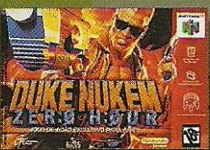

Pokémon Puzzle League

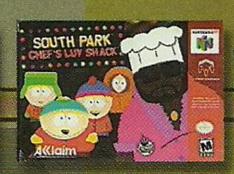

Pokémon Stadium com Transfer Pak


Tony Hawk's Pro Skater 2


The Legend of Zelda Marjora's Mask com expansor


Cruis'n Exotica


Duke Nukem Zero Hour


South Park – Chef's Luv Shack

Controle N64 R$ 99,00*

Rumble Pak N64 R$ 59,00*

Transfer Pak N64 R$ 39,00*

Nintendo 64 + 2 controles+ 1 jogo R$ 349,00*

* valor sugerido

Nintendo 64

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA. PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.

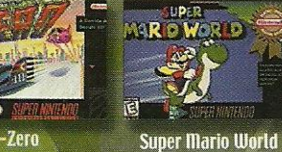
Super Nintendo
Jogos Originais de ~~R$ 89,00~~ por **R$ 29,00**

mega promoção • dia das crianças • mega promoção




Batle Crash


F-Zero


Super Mario World


Tetris Attack

Preços que você nunca viu. Confira !

Você encontra estes jogos nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS .COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • CASA MAGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA METRÔ LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Pagamento em até 3x
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora
11 6236-1157